

Altom
DATA's STORE PROGRAMBLAD

JANUAR/FEBRUAR 1986,

NR. 1 - KR. 27,85

SOFT

SPECIAL

11 siders

spil anmeldelser

**VERDENS-
PREMIERE!**
**THE LITTLE
COMPUTER
PEOPLE**

**-HVOR KOMMER
DE FRA?**



Masser af programmer til:

**Commodore 64, Amstrad, Spectrum, Oric, Enterprise,
VIC 20, Memotech, IBM, Lambda, Power, Marathon**



Nyhed.

MEDALIST
128.-

Competition Pro
248.-



IMPORT:

TECHLIGHT

01-10 55 88

SOFT SPECIAL er fremstillet af redaktionen på månedsbladet "Alt om Data". Samtlige aftrykte programlisteringer er afprøvet og gengivet eller korrigeret.

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Redaktion:
Hans Chr. Thaysen,
Ivan Selvaen

SOFT Check redaktion:
Henrik Bang
Jacob Høberg
Rasmus Kristensen
Lars Merland

Udgiver:
SOFT SPECIAL udgives af Forlaget Ny Elektronik ApS, 9 Kongensgade 72, 1254 København K. Gsm: 9 40 60 77.

Produktion:
ABK-Gsm ApS
Thaysens Tegnestue
Borgholt Østet Repro
Partner Repro
Lassen Østet

Forside:
Niels Ingemann
Gratis Design

Annoncer:
Dansk Selektiv Presse
Tlf. 01-11 32 83

Distribution:
DCA, Avupostkontoret

Hvis du mener, du har et rigtig godt program til "Soft Special", send da kassettebånd, disc og gerne listring til redaktionen. Alle i blade eller på anden måde offentliggjorte programmer premieres med op til 1000 kroner.

Alle indsendte programmer mærkes med navn, adresse og computertype. Afsender garanterer at programmet er originalt.

Spremsål vedr. programmer i SOFT kan rettes til redaktionen hver torsdag mellem 14-16 på tlf. 01-11 28 33.

Indholdsfortegnelse

- | | |
|---|--|
| 4 London Rapport/
SOFT Specials medarbejder rapporter fra verdenspremieren på The Little Computer People | 31 Commodore 64/
Special Input |
| 8 SOFT Check/
Denne gang kæmpe-sektion, med anmeldelser af de hotteste spil til Commodore og Amstrad. | 32 Enterprise
Pladelager |
| 16 Eventyrligt opspind/
Vi bringer her den komplette løsning til Spiderman, eventyret fra Scott Adams. | 34 Commodore 64/
Evigheds-kalender |
| 20 Skakmat/
Vi har testet det sidste nye indenfor skak-programmer - Collosus Chess 4.0 der bare slår alt og alle. | 35 Memotech
Blackjack |
| 23 Commodore 64/
Tik tik tik . . . | 36 Amstrad
Mino LOGO |
| 24 Commodore 64/
Moms | 39 Commodore 64/
Termo Check |
| 26 Spectrum/
Torpedo Submarine | 40 VIC 20/
Space Mission |
| 27 Spectrum/
Doktormand | 42 Commodore 64/
Status Rapport |
| 28 Oric Atmos/
3D Ball Maze | 43 Spectrum/
Høj Skræk |
| 30 VIC 20/
The Snake | 44 Spectrum/
Marsdrive |
| | 46 Commodore 64/
Eneren |
| | 47 Commodore 64/
Hukommelseshusker |
| | 48 Lambda/
Grand Marathon |
| | 50 Commodore 64/
Tic tac |
| | 51 IBM
Tron |
| | 52 Amstrad/
Programkartotek |
| | 54 Commodore 64/
Variabel Skriver |

Sidst i 1985 lancerede Activision officielt "Little Computer People" ved en stort opsat pressebegivenhed i London. Der var specielt indbudte gæster fra hele verden, og som det eneste datablad i Skandinavien var SOFT Special med. Vores udsendte medarbejder Rasmus Kristiansen rapporterer fra verdensbegivenheden.



■ "1-2-3, testning". Vi er en håndfuld pressefolk, der er kommet lidt tidligt. Folk fra Activision er stadig i gang med at gøre klar. Det er hektisk aktivitet, alt skal være færdigt om mindre end en halv time. Den 31. oktober, 1985, kl. 12.30, begynder en verdensbegivenhed nemlig: The official Launch of "The Little Computer People Research Project", lanceringen af LCP. - Og bemærk: Der er en lang række lande er indbudt på linie med verdenspressen. Activision, varmer op. "1-2-3, this is a test". Stedet er "The Pied Piper Video Cafe". Bag en lille facade på Argyll Street, kun få skridt fra Londons berømte Oxford Circus, skjuler sig et sted af imponerende dimensioner. Har du bevæget dig ned af trappen, mødes du af disse kæmpe-num med masser af TV-skærme på væggene! Heraf navnet, "The Video Cafe". Heraf også grunden til, at Activision har valgt stedet til den officielle lancering af "Little Computer People". De mange skærme næsten beder om, der bliver vist computerting på dem. Det imponerende sted er på kun otte måneder blevet en af Londons "hotteste" indsejler for den rigeste del af de unge, legesyge London-Kids. "The Video Cafe" er kendt for sin unikke stil, atmosfæren, og de hip videos. Nogle mener, dekadensen tager overhånd, når Londons nye ungdom en tilfældig lørdag aften forlyster sig med i "The Video Cafe" at danse tæt ved Marilyn Monroes stilbillede på en skærm.

LONDON RAPPORT

Men trods det, er det "The Video Cafe", Activision har lej-
et. Og rygter snakker i kroge-
ne om, at det koster et sted
mellem 25 og 30.000 kroner at
leje "The Video Cafe" midt i
London en hel dag. Oveni
kommer drinks i baren og
den mad, de mange indbud-
te gæster kan sætte til lvs
sammen med pressen. Men
man ikke Activision har pen-
gene...

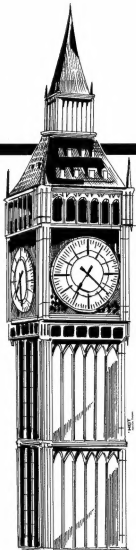
Ghostbusters igen

Efter en små 10 minutter,
blændes der op for omkring
20 kæmpemonitorer og en 7-8
mega skærm at den rigtig
store slags, der hænger på
væggen og fylder knap 2 me-
ter i højden. En musik-video
fylder rummet, hvor snart 50
pressefolk har samlet sig.
"Who ya gonna call?", drø-
ner det ud gennem de store
højttalere i loftet. "Ghostbust-
ers!" - svarer Ray Parker Jr.
med en vaskeægte ameri-
kanisk accent. Musikvideoen
fylder rummet, mens en halv
snus journalister griber pen-
nen og gør notater om denne
lidt sære opstart på årets
Activision-begivenhed.
Ghostbusters-videoen fortsæt-
ter for fuldt den igen og igen,
alt imens flere og flere bliver
lukket ind gennem sikker-
hedsvagterne. Klokken bliver
håv et, og lyset blændes
langsomt ned. Ghostbusters
fader ud og en ung slipse-
klædt Activision-folkemand
byder velkommen.
- I har sikkert allerede undret
jer over, hvorfor Ghostbusters
kører. Og mange af jer har
ganske sikkert også allerede
tænkt: Hvad har Ghostbusters

med "Little Computer Peop-
le" at gøre? - Det skal jeg for-
tælle jer!

Helt specielle gæster

- For nelpet et år siden, på den-
ne dato og lige præcis sam-
me tid, lancerede Activision
officielt verdens hidtil mest
solgte spil. Ja, Ghostbusters!
Inet andet spil har solgt så
godt som Ghostbusters ...
(lang pause, stilhed) ... Nu for-
venter Activision, at denne
verdensrekord vil blive slået
... (dyb stilhed) ... At "The Lit-
tle Computer People Research
Project, House on a Dink".
- Derfor, nelpet derfor, fortsæt-
ter han, sker den officielle lan-
cering af LCP på nelpet denne
dag, samme tidspunkt. "The
Little Computer People Re-
search Project" vil blive ver-
dens mest solgte stykke
computer-software. Fludebig
blændes der op for de mange
wall-size skærmene igen, og
skærmstillet fra "Little Com-
puter People", det lille bus, lo-
ner frem. De mange, der al-
drig har set programmet før,
stutter i åndeløs spænding.
- Vi har fået to helt specielle
gæster hertil fra Californien,
lyder det over mikrofonen.
Lad os byde velkommen til
Oysten og Harold!
Folk klapper, mens en lille
sprte åbner en der på skær-
men og lige så stille valser ind
i computerhusets gratiske pe-
setue. "Say hello to Harold",
"Hello Harold!"
Efter beundringer af Harold's
skærm-bus udforskning, lyder
det igen fra den slipseklæde-
"Lad os byde velkommen til
endnu en helt speciel gæst,
Mr. David Crane, også fra Ca-
lifornien."





The Show must go on

David Crane kendes af mange garvede computer-beats som skaberen af utallige kompehits, heriblandt Pitbull-serien og Ghostbusters. SOFT Special har tidligere interviewet Crane, og nu er han her altid igen, denne verdensberømt software-ingeniør i London, til at tale for andre data-berømtheder og pressen. Hvorfor? David Crane står nemlig også bag "The Little Computer People". Mikrolæren overlades til Crane. Han rækker sig lidt, og jeg når lige at give tegn til den pressefotoagrar, jeg har hyret i London: Knips! Han fortæller åbenbart min ångestbevegelse, for få sekunder efter er han i fuld gang med blitzen og David Crane som otter. Billedet skal lages af denne Califormier, som imidlertid synes vant til den megen opmærksomhed. Han fortsætter på udtalt sin tale, mens både min og andre blades pressefotoagrarer skyder løs. Det er tydeligt, han taler sig hjemme i projektdatamans varme lysstråler, end ikke stemmen lyder nervøs.

-Hej, er hans første enlige ord, som straks overføres af en klipsalve. Ja, han er hjemme - blandt utallige beundrere. - Hej, genlæger han, og velkommen. Velkommen til lanceringen af "The LCP Research Project". - Jeg er her i dag for at fortælle jer om en revolutionerende opdagelse: Vi har hos Activision fundet små mænd, der bor inde i folks computere. De kommer frem, når vi loader et gratis

hus ind på skærmen.

David Crane fortsætter med at fortælle om det nye program og viser lidt efter lidt, hvad han kan med det. Han fortæller, du kan give din LCP små gaver, og viser det på skærmene. Han loader Harold en plade, som Harold takker for ved at samle den op uden for døren. Han beder Harold spille den. Det gør Harold, og danser endda til i takt med musikken. Pas på, Thelma!

Harold skriver brev

- Nu vil vi bede ham skrive brev til os. Harold henter papir, sætter sig ved skrivemaskinen og loader tingene fyre over tastene: "Jeg tror jeg kunne tænke mig at holde party for mine venner", skriver

han. Senere spørger David Crane ham om flere andre ting, som Harold skaks gør. Og nu spørger han så alle os: Hvad skal vi bede ham om? Nogle gange gør han alt, hvad vi siger, hva vi altså er borte. Er der nogen, der ved, hvad vi skal spørge ham om? Ved nabobordet griner en free-lance journalist lavmælt til sin sidemand: "Prøve some software". - Lad os bede ham knække og kopiere software ulovligt! David Crane hører det ikke, men den ledsladde free-lancer modtager et par blikke fra Activision-folk, der står tæt ved. Og hvem ved, LCP'erne har da en computer i huset, så ...

En dame foreslår en omgang poker, så David Crane sætter sig ned og begynder at spille

poker med den lille fyr deroppe på skærmen. Harold vinder, men David afviser totalt, en LCP kan snyde. - Mange af dem er bare knaldgode til poker. That's all.

Herefter spiller Harold klarer, taler lidt i telefon (med hvem?) og ser i det hele taget ud til at hygge sig gevaldigt. Folk nyder lanceringen. David Crane er i sit es, demonstrationen af spillets muligheder fortsætter. Der er flere spørgsmål fra pressen som beredvilligt bliver besvaret.

Når interviewes David Crane (i midten). Til venstre ses Mogens Jensen fra Guiclaaff, og SOFT Specials Rasmus Kristensen til højre.



LONDON RAPPORT

Hvad hedder de små fyre mon?

-Hedder de alle sammen Harold, spørger en skribent jeg kender fra det engelske månedsblad "Your Computer". David Crane ser opgivende ud, vi andre trækker lidt på smilébåndet. - Naah, hvorfor skulle de dog det, lyder svaret. De er alle sammen så forskellige, kommer fra hver sin computer. Alle er individuelle, så hvorfor skulle de dog hedde det samme? Selv om vi til dags dato har kunnet ubesvære dem i tolv hovedgrupper, er ingen af dem helt ens. "Little Computer People" er så forskellige som os andre. Som det sig her og der ved store begivenheder i London, er der nok af drikke og spise. Flere er allerede gået godt til den i "Video Cafe's" eksklusive bar, og da David Crane taler af, tager folk ved kniv og gaffel.

Under spenningen ankommer en lidt forsinket Mogens Jensen direkte fra Copenhagen, Danmark. Mr. Jensen er marketing director hos Quicksilf, det store københavnske software-firma, der er dansk distributør og officiel agent for Activision, og som sådan også leder den danske lancering af "The Little Computer People Research Project". For at kunne nå den sidste del af Activisions mediebegrænsning, har Mr. Jensen måttet tage en helikopter fra Gatwick, men nu er han her altså og bliver modtaget af Alison Hale, Activisions Export Marketing Manager i Europa. Det er også Alison Hale, der

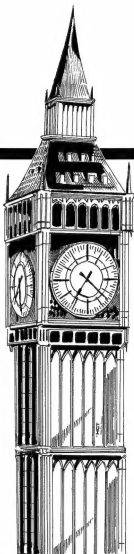
arrangerer dagens mini-interview med David Crane personligt. Denne Mister Software himself, er normalt svær at komme til, men udenlandske blade har som regel bedre chancer. Da SOFT-Special var taget til London for at dække Activisionbegivenheden, brugte David Crane lidt tid sammen med mig og Mogens Jensen fra Quicksilf. Vi talte med David Crane om programmet, som han kategorisk nægtede at kalde et spil.

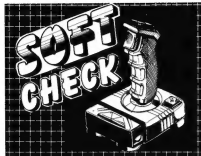
- "The LCP Research Project" er en opdagelse, et udviklingsprogram, der lader os lære noget om de små mennesker inden i computerne. Det er ikke noget spil. Folk tror, Activision har lavet et nyt spil, for det er vi nu engang så kendte for. Men det her har faktisk ikke spor at gøre med at spise prikker eller skyde noget ned. Med "House on a Disk" kan du kommunikere med små nye væsener. Det gælder om at lære noget om dem selv og os.

- Det er fantastisk. Det har taget os lang tid, men nu er det her. "The Little Computer People Research Project, House on a Disk". Det er helt utroligt, fantastisk.

Efter 10-15 minutters samtale med David Crane vandrer vi ud, helt betaget. Da vi forlader stedet, bemærker vi de henved 450 plakater, der er blevet sat op over det hele. Over et billede af en lille sprtte-agtig mand står der med store, røde bogstaver: These ARE people living in computers! □

Rasmus Kirksgaard Kristiansen





ØRKENROTTEN



"Der er krig i Afrika", lyder forebødelsen fra U.S. Gold til et af deres seneste spil, **Desert Fox**. Dette spil har mange Commodore 64 ejere set frem til, og nu er det her. Det er anden verdenskrig og du er "Lone Wolf" fra Storbritannien, op imod Rommels **Desert Fox**, en rigtig nazitysker. Spillet er fra Sydney Development i USA, og dette firma har tidligere lavet megasucceser som *Leks*, *Zaxxon* og *Blue Max*.

Det var derfor med store forventninger vi loadede **Desert Fox** - et sagnomspundet spil om ørkenkrig i Nordafrika. Og det er bare lækkert!!

Desert Fox har en Beach Head-agtig stil med flere forskellige komponenter, men det er bedre. Både hvad angår grafik, lyd, tale og variation/slidighed. **Desert Fox** står Beach Head med et par kanonbelskæmper, men

hvad er det så egentlig, der sker i dette supergame? Dine opgaver er at indtage og beskytte dine depoter med tanks, beneth og leverancer - altså sammen noget, nazidængene er ude efter på samme tid. Du er i kaptajn med tiden, og skal nå først hen til hvert depot. Følger bare en enkelt base, hedder det Schlus - eller Game Over, som **Desert Fox** skriver det. Og så er der nix sejrssange og nul tegnetilm. Det er det si gengæld hvis du vinder: indtag samtlige baser/depoter, og du vil høre en sejrsmelodi efterfulgt af Rommel, der kommer klatrende i sin Tiger Tank og basker energisk med det hvide overgivelsesflag.

Tale er der også i **Desert Fox**, endda lavet med autentisk accent fra Electronic Speech Systems i Californien. Og så har Sydney, som et klart plus, lavet øvelseskræmte ved

hver kampdisciplin. I det endelige spil, the final battle, skal du nemlig kæmpe mod en hel hær, og den er ikke helt nem. Så stedet kan du inden løppet for alvor gåt, øve på træningskræm. Her kan vælges mellem at køre stærkt igennem et tæt belagt minefelt (det 3D-grafik). Skyde fra din egen Sherman tank mod et sæt angribende tyske Tiger Tanks. Beskytte en lastningsconcoy ved at skyde fjendtlige fly ned med maskinkanoner. Klare sig gennem en fjendelig skyttegrav eller at skyde Rommels Stuka-bombefly ned. Altsammen noget, der forekommer sammenblandet i den rigtige ørkenkrig.

Og nu vi snakker ørkenkrig: Her kan du sætte egne Spitfires ind mod Nazi'erne, hvor du kan vælge angrebs- og reteltaktik. Du kan zooms ind på depoterne, for at få oplys-

ninger på disse og hvor tæt fjenden er på, ligesom du med din kode-knækker kan aflytte Rommels radio (igen: autentisk tale, omend for lidt af en god ting). Er det nok? Vi siger ja og kan godt lide sammenblandingen af håndfast action og strategisk planlægning. Det er nyt, det er U.S. Gold. Med **Desert Fox** har de en vinder, også selvom lyden ikke er helt i top. Tolen kunne der godt have været mere af, nu den er så god, og måske kunne grafikken være bedre. Men er du fan af det originale Beach Head, vil **Desert Fox** så dig hooked. Achtung!

Grafik	10
Lyd	9
Tale	10
Action	11
Spænding	10
Pris/valut	10





RACE FOR ALLE OKTANFRÆSERE



Lyd
Grafik
Action
Fængende
Realitet
Tilgængelighed
Pris/værdi

8
10
9
11
8
9
9

Omdrejningerne stiger, som de siger deovne hos Pirelli, bærer eller at de har sendt **Revs** på gaden. For det spil er bare for folk med benzin i blodet og nerver af stål.

Revs er bare et helt suverænt racer-simulations spil, der på en ny og spændende måde, kæmper om retten til at være det bedste racerbilspil i verden.

I **Revs** får du ikke blot softvaren, men også en "Drivers handbook", med samtlige tekniske og praktiske råd til dette spil. For at få det realistske tilfælde med på banen, har de ved tilvirkningen af spillet her, haft David Hunt, tidligere formel 3 kører, som teknisk konsulent. Hvis en formel 3 kører ikke kan give de bedste og mest talrige oplysninger, hvem kan så? "Drivers handbook" starter med en introduktion af dit benzinlugende, gummitræsende, aerodynamiske forlyhuje. En Ralt RT3 Toyota med Novamotor. Det er en enkeltstødet (altså ikke en man tager på skovtur med svigrigene!) racerbil. Du bliver kævet gennem banen af en 2 liters normal racermaskine (d.v.s. ingen turbo), der kan præstere op til 160 små pruberer. Så er der en kort beskrivelse af hvilke dansk du skal bruge hvornår, for at få det bedste vejgreb. Og endelig en forklaring på hvorfor der på bilen er "Front Wing", og "Rear Wing". Det er vigtigt at sætte sig ind i aerodynamikken,

når du skal til at køre. Du skal nemlig selv vinkle vingeme, der har til opgave at holde dit hvinende uhye til jorden. Så er der en detaljeret instruktion i, hvordan du får de bedste styremuligheder, når du skal på banen, og der er mange. Du har mulighed for at køre både med tasteme, eller joystick. Disse muligheder kan kombineres yderligere. Hvis du i øks, ønsker dit rat skal reagere på det mindste vink, eller om du skal have hjælp, så bilen selv retter sig op a.s.v. En sjov detalje jeg aldrig har set før, er at når du holder på banen. Du er parat til start, men du skal starte bilen før du kan køre (!). Du kan høre startens summe, og kort efter starter maskinen. Tilbage til håndbogen, hvor der er en lang instruktion i at køre bilen. Hvordan, hvorfor, hvorefter, og masser af tips til en fremtidig superkører.

Du har nu valgt hvilken bane du vil køre på, enten "Silverstone" eller "Brand Hatch", hvor jeg af to andre vil vælge "Silverstone", der må siges at være den "nemmeste". Ja, nemmeste i gøseøjne, for det lang tid taget træning, at kunne tage svingene, bær i den hastighed, som der står beskrevet. Det hele sehtaligt samtidig med at alle de andre køere sehtaligt generer dig mest muligt.

Du kan naturligvis træne lige så meget du byster, for du kører dig ud i et af de store racer. Men lad os antage at du

har trænet nok, og gerne vil køre lidt. Du vælger så "Silverstone" banen, og hvor mange "laps" du vil køre. Du er nu placeret midt i det hals, og et flot billede brager ud i ansigtet på dig.

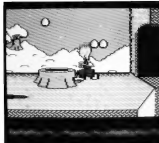
Du sidder i din bil, og har oversigt over instrumenteme, og banen. Du ser nøglen (F) og starteren summer et øjeblik ...

Wuuuummm! Den 160 hestes stærke motor bræster sine kræfter ud i hovedet på manden bag dig. Din højre hånd lægger sig om gearstangen, og du vider den om i første (G/Joystick). Når du er oppe omkring de 5000 omdrejninger, giver du den en "jald" til. Omgivelserne brager forbi dine øjne, der er lænnet på banen. Et skift angiver at du snart skal dreje. Du går helt ud i siden, vender til du er godt inde i kurven, og drejer så meget du kan. Daskene hviner, du sætter op, og der er ikke længere nogen i bakspejlet. Vel ude af svinget, giver du mere gas - motoren hviner, og du er et med din bil. Op i 3. gear - du nærmer dig svingende hastigheder, endnu et sving, ned i 2. gear og endnu en gang gik det, men hvad nu? Et lille øjeblik uopmærksomhed, bringer din bil ud i en ukontrollabel situation. Du bliver smidt ud af banen, og du drejer febrilsk på rattet for at undgå den visse død. Kort efter vågner du - din bil blev heldigvis fanget i hegnet, og

du må starte forfra.

Nogenlunde sådan kunne det gå i dit første race. Din teknik kunne måske godt blive lidt bedre, så du famler eller "Special Revs racing programme". Et specialtilæg med alle de tekniske råd der kan komme på. Hvordan du går ind i et sving, hvor mange omdrejninger du skal køre med i de forskellige gear, a.s.v. En virkelig god hjælp til dig, og din karnesse, som racerkører. Der medfølger også en fuldstændig oversigt over begge baner, samt en forklaring om hvad de forskellige ring hedder. Et helt igennem dygtigt forarbejde er lagt for dagen i **Revs** fra Pirelli Software. Men oven i alt dette materiale, (ja det er helt overvældende), har du muligheden for at være med i konkurrencen om at vinde en tur til "Monaco Grand Prix", samt 150 pund du kan bruge mens du er der. **Revs** er absolut et suverænt program, der vil kunne bringe seværdige nætter, (lyder det ikke godt?) for hele familien. Spillet er prophydelt med sjove detaljer, der gør det værd at spille. Når du først er kommet i gang, kan du næsten ikke holde op igen. Bare det, at når der er bølger på banen, kan du ikke se hvad der kommer foran, se en suveræn detalje. Det giver spillet et ekstra pift til sandrealiteten. Jo! **Revs**, er du bestemt godt tjent med, og så er der jo altid chancen for at komme med til Monaco

SOFT CHECK



NU WOBLER DET VIST!

Kender du det, når du har lo-
adet et spil ind, startet det, spil-
let ligger på det, og så tænker:
Det her kan umuligt være rig-
tigt - der må være stift en fejl
under loadningen.

Du sætter maskinen, og
prøver tykken en gang til, og
hvad sker der? Akkurat det
samme endryge spil som før.
Man begynder at føle sig en
smule "snydt", og ens næse
er nu så lang, at man skal helt
ind på Rådhuspladsen for at
vende. Akkurat sådan følte
jeg mig, da jeg testede **William
Wobler** fra Wizard Compu-
tuler Games - et nyt stadiet soft-
warefirma med supergeniet
Tony Crowther (manden bag
Suicide Express, Gryphon, Lo-
comotive etc.), som hovedsac-
en og programmøren i fir-
maet, **William Wobler** er en
af de første i serien på det nye
firma, og man træder til af to af
Tony Crowther har læst for
mange bemærker, eller og-
så er det endnu et heltjernet
forsøg på at tjene penge.

William Wobler er ikke kun et
spil, for du kan nemlig deltag-
e i en kæmpe konkurrence
om 1000 engelske pund. Det
gælder her om at løse gåden
i dette Arcade Adventure spil
på den kortest mulige tid. Når
du har gjort det, kan du save
dine resultater på en mediel-
gende diskette. I grunden en
ganske god ide, men des-
værre kan kun engelskere
deltage (igen, en næse).
Du starter som William på jor-

dens overflade, for derefter at
bevæge dig ned i jordens
dyb. Du er en kedelig halv-
snæve grøntdraget, i 3 dele.
Med 3 dele mener jeg, at når
du dør, bliver du spillet ad i 3
dele. Du hopper ned i jorden
gennem et krat, og lander
på 1. sal i det underjordiske.
Hopper du ikke frivilligt, kom-
mer mutter, med cutscene i hå-
ret efter dig. Med sig har hun
en lortidskelle, og makker du
ikke ret, lortidsdunker hun dit
hoved langt ned i maven. Det
får du at, og spillet starter kort-
tiden igen, og du har nemlig kun et
liv. Måske det eneste vildg-
hedsnæse i dette spil, og det
er så malplaceret som noget
kan være. **William Wobler** er
nemlig så svært, at et liv
overhovedet ikke er nok. Ned
på 1. sal kan du gå en vej, og
det er til højre. Så vi går til høj-
re, og nu starter det mærkelige
9 ud af 10 gange svarer
en Nilsik-lignende grønk-
gællejættefugl rundt, og den
er umulig at lokere. Så tæn-
ker du: Det er da ligegyldigt,
jeg springer bare videre ned i
dybet, ned på næste etage.
Dernede kan du både gå til
højre og venstre. Hvis du går til
højre, vil du finde et skilt der
peger længere ned i hulen.
Her finder du skiltet "Save game",
dette virker selvfølgelig kun
hvis du har et diskett, og har
indtastet den medietgen-
de diskette. Nok om at gå til
højre, så vi går til venstre i ste-
det. Her kommer flyvende bi-
llar, og bugtende usteget bi-

sonn du skal undgå, og det er
meget nemt. Når du har gået
i et par minutter og undgået
lortens at disse, kommer du til
en dør. Denne dør kan du ik-
ke gå op uanset hvordan du
bæres dig ad. Så går vi til-
bage igen, og hvad så? Det var
hvad der kunne ske de 9 ud
af 10 gange du starter spillet.
Den tiende gang er der ingen
Nilsik slævsuger, og du kan
hoppe lige over på den an-
den side. Du tænker: Fedt
mand! Spillet virker alligevel.
Det var nok bare mig der var
dum. Men ak! Du bliver klø-
gere. Du fortsætter ligeud, og
lovan dig er en hvid slat ting.
Den samler du op. Videre vi-
dere - nu er der ved at ske no-
get. Pludselig ser du en nægle
hænge oppe under loftet i hu-
len. Du hopper og springer for
at få fat i den, men det lykkes
ikke. Hammen! Nå - det kan
være at jeg skal have fat i no-
get mere, før jeg kan tage
næglen.
Vup! Foran dig er endnu en
ting. Pling! Den napper jeg,
og så tilbage til næglen. End-
nu en gang mislykkes det.
Sikke noget maj - tænker du.
Det kan simpelthen ikke pas-
se, at spillet ikke kan spilles.
Det betyder ikke noget at gra-
fikken er dårlig, og at man er
ved at blive svandt i knop-
pen over den kløgende mu-
sik. En musik der åbenbart
kun er på 16 bytes, men som
skal gentages 1000 gange.
Du giver ikke så let op - det
må kunne lade sig gøre. På

den igen - du forcerer de slat-
te slanger og flyvende trær
endnu en gang, i håbet om at
de to ting du har samlet er nok
til at få næglen til derefter. Men
også denne gang får du en Pi-
nechio gonon (lang næse,
red.). Du er da bare helt til
gavn. Det er ubestrideligt det
mest åndssvage program, jeg
i mine livs skabte dage, har
smidt mine øjne på. Men hvis
du alligevel har smidt dine
penge ud på **William Wobler**,
skal du ikke give helt op.
For det kan rent faktisk bruges
til noget. For det første kan du
undeholde alle dine venner,
i umådelig lang tid. Dels ved
at de halvdelen af tiden lig-
ger og vinder sig af grin over
hvor dårligt det er. Dels den
tid der ligger, til det går op for
dem, at det er helt umuligt at
spille. For det andet kan du,
hvis du har en yndlingsmelodi,
lægge fra i til 3 melodier
ind på båndet. - Fed ide til
Walk-man'en. Så er der jo og-
så en diskette med, hvis du
skulle så og mangte en så-
dan. Husk lige at den skal for-
matens for brug. Hvis du sto-
dik skulle have brug til at se
William Wobler, i øjnene må
du hellere bede gangvæg-
ten om at give dig den
spændstige på igen, inden
det går helt galt.

Lyd
Gratis
Spænding
Action
Pris/værdi



5
6
3
5
HAI



JOYSTICK TELEKINESE

I **The Covenant**, der er et så kaldt arcade-adventure, har du til opgave at samle resterne af en, for længe siden, gængangens kultur. Du flyver rundt i en lille kugle under jorden ("??") i nogle huler i alt 256 hvis man skal stole på omslaget. I disse huler er der 64 forskellige dyr, og det er meningen, at du skal samle disse og bære dem op til overfladen. Når dette er gjort, er planen blevet genbetalt, og du har, som den sidste averterende, gjort din pligt. Naturligvis er der så forskellige tofthendringer undervejs. Kuglen, du flyver rundt i, er styret af "telekinese", der er en psykisk kraft. Du kan bruge den til at bevæge et legeme uden at have fysisk kontakt med det. I praksis foregår det dog ved hjælp af et joystick. Apokalyptisk Kuglen nærmest svæver rundt på skærmen i langsomme, bløde baner, der godt kan være lidt (meget) uinteressante, fordi det gør det sværere at læse dyrene.

Når du kommer ind i hulen, er der et eller flere dyr, og et andet sted noget bedøvelsesmiddel. Du skal så samle dette bedøvelsesmiddel op, hoppe ud af din kugle, løse derfra at aflyse et skud mod dyret med din kanon. Dyret dør ikke, men lammes kun i nogle sekunder. Du skal så skynde dig at hoppe ind i kuglen igen, og hurtigt flyve hen over dyret og samle det op. Der er i spillet inkluderet en statusskærm. Tryk på en tast, spillet stopper, og du får informationer om, hvor mange dyr, du har læst, din score, spilletiden og hvor meget energi du har tilbage. Spillet har kun 4-løve grafik, og kombinationerne er lidt opvaskende. Lyden er ikke en udpræget vinder, men heller ikke så dårlig, at spillet kasseler trykkes helt i bund. ☐

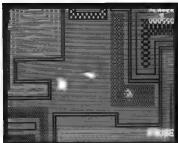
Gratik 7

Lyd 7

Action 7

Fængslede 7

Pris 7



PILOT I SNEGLEFART

Har du prøvet "Time Pilot" på Bakkens eller Tivoli? Hvis du synes at det bare var alledags spil, så er **Space Pilot II** efterfølgeren. Efterfølgeren kalder jeg det kun fordi det kommer "Time-Pilot" ikke fordi det med værdighed kan kaldes efterfølger eller afleer. Når spillet er loadet ind, kommer der en oversigts-skærm der fortæller dig om de forskellige funktioner og kombinationer, og det er ikke mange. Bl.a. kan du trykke F-6, der beviser at en såkaldt "bio-screen" dukker frem. Denne informations-skærm fortæller dig hvordan din joystick virker, hvis du skulle være i den situation at du ikke kunne huske det. Du starter spillet med F-7, og efter at have valgt antal spillere, får du meldingen "Stage 1". Den betyder har du i ca. 2 minutter (båndversion), ja hurtigt går det i hvertfald ikke. Og så går det løs, troede du. Spillet er desværre så langsomt, at du bliver i tvivl om det er noget galt med din computer, eller den virkelig skal så sådan og hakke i det. Det kunne du også gå, hvis det ikke lige var for den detalje, at sætler du auto-fire på dit joystick, så du AUTOMATISK highscore!

Inspirationen til grafikken, må bestemt stamme fra en alldagsmæssig rumfilm, for mange til amatør.

Handlingen i **Space Pilot II** foregår ude i rummet hvor det gælder om at skyde på en stadig strøm af rumskibe. Når tiden er løbet ud (angivet i høje hjørner med en rød streg), kommer du videre til næste "stage". Her bliver det tydeligt demonstreret, at du bliver kastet rundt i bden, tem? eller tilbage? fremtøner igen. Gør dig klar til "Stage 2", og sådan fortsætter det. Du kan opbygge en kraftig værdskompleks over dårlige highscores i andre spil. Pointene tæller nemlig ulæseligt hurtigt, og det er nok det eneste hurtige i dette spil. Jeg må med sørg melde, at du nok vil blive trykkeligt skuffet, hvis du brænder lampepegene af på dette spil. Enten kom det 2 år for sent, eller også er det specielt konstrueret til meget langsomme mennesker.

Lyd 7

Gratik 8

Action 3

Fængslede 3

Pris/kvalitet 5





Vi mangler COMMODORE 64 programmer

Har du lavet nogle gode programmer, og kunne du tænke dig at tjene nogle hurtige kroner? Så send dem straks ind til **SOFT SPECIAL**. Vi kan tilbyde skæffetse honorarer, helt op til 1000 kroner.

Send dit superprogram til:
SOFT SPECIAL
St. Kongensgade 72
1264 København K.

FUGLEANGREB UNDER JORDEN

■ **Præbud** - softwarefirmaet vores sæsteblad "Alt om Data" omtaler i nr. 1186, har netop udgivet deres nyeste spil i Arcade Adventure serien **Underwuride** hedder spillet, og er for nyligt blevet omdøbt til 64'eren fra den velkendte Spectrumversion. Det er jo efterhånden på mode at skulle overgå hinanden i sjove og spændende spil. Men naturgyvs bliver spillet da også stadig flottere og mere pængende.

Præbud formår imidlertid at producere en stabil kvalitet, for en lille men beskeden sat penge. Når du har proppet (indlæst ved) programmet i computeren, og det hele bare kører som smurt i kontrolledet, dukker et skærmbillede op, hvor du kan vælge 3 funktioner. Vi vælger den sidste, der sætter eventyret i gang. Vi bliver kastet ind i en sløgs stue. Der er nogle møbler rundt omkring, som du skal hoppe over for at komme videre. Her begynder dine trængsler, for du bliver i hele spillet chikaneret af 4 slotte fugle, der i øvrigt ligner noget, korten har slæbt ind. Disse fugle (ja, kald dem hvad du

vil), er noget af det mest emsige, jeg i mit liv har været ude for. Et kvadrateret gæt går ud på, at programmøren har været oppe at skændes med sin kone, da han lavede spillet, for de kan virkelig gøre livet surt for enhver Arcade Adventure-entusiast. Du starter et sted, hvor grafikken lægger op til noget godt, og du hopper over det første møbel. Ud i det helt store vlide, men så kommer disse forp-fugle og basker til dig. Du ryger helt tilbage, hvor du kom fra. Ikke nok med det, men de bliver ved og ved. Hver gang en af disse "syge" fugle rører ved dig, tilser du rundt så man kunne bruge dig som ventilator til en tilnærmelse. Det bliver du meget hurtigt træt af, med mindre et er uløseligt tilmodig. Disse emsige grimme fugle er et klart minus ved spillet, men uden dem var det ikke meget action. Når du i 10 min har kæmpet med at komme in at fuglene, kan du gå videre.

Der er over 20 forskellige levels, og du befinder dig på level 16, når du starter. Hvis du fortsætter, hvor fuglene endelig slipper dig et kort øjeblik,

kan du ramle ned i drypshulene. Nede i hulene er der ikke noget særligt spændende, det er på vejen ned, det sjove sker. Der står skæffetester overalt, lige til at snuppe, hvis du altså er hurtig nok til at springe over og lå fat i dem. Hvis du ikke er det, vil du snart efter lande på bunden af drypshulene. Nu tror du lige, at du er sluppet af med fuglene, men "you must wait and see". Der går nemlig ikke lang tid, så er de der igen. Lige så uinteressante som før. Din eneste mulighed for at komme ud af drypshulene er at hoppe op på et af koderne og tage den lille balle mod "Udsejlet". Nå ikke. Så tag den lille mod toppen. Men en del skal fuglene nok sige for, du ikke kan. Så kan du igen bruge tid på at slappe væk fra dem. Endnu en ulempe ved **Underwuride** er at står du lige, hvor billedet scroller mellem to øldeinger, og fuglene angber, vil billedet hoppe frem og tilbage. Det er en ubehagelig detalje. Så hvis du ikke er så nem at forvirre, og du ikke har noget andet emsige fugle, så kan du sagtens købe **Underwuride** der



I grunden er et sjovt spil □

Lyd	8
Grafik	9
Spænding	7
Action	8
Passivitet	8





FLUGT I ÆGYPTEN

■ **Imhotep** hedder det nyeste spil fra Ultimate. Du bliver bragt til det gamle Ægypten, til et århundrede helt tilbage i den gang du var ung. Her skal du kæmpe mod en hærske af flyvende ægyptere. De har fundet en fugl bem, startet den op, og rustet til krig (ups, endda et stjerne-kingsprojekt?). Du flyver sehr rundt på en sådan fugl, og hvor den kom fra, vides ikke. Her oppe fra luften skal du skyde disse gamle ægyptere ned, og så at samle dig nogle point.

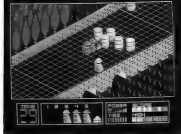
Ligesom du tror, du har klarer dem alle, kommer der nogle flere. Undervejs i din flyvning, passerer du store pyramider, palmer, ægyptere (på jorden), og en masse andre sjove ting. Det er dog kun et af mange levels i dette spil. I det **Imhotep** starter op, kan du vælge det level, du vil starte i. En kækker detalje, der aldrig får spillet til at være kedeligt. Du har 5 liv at lege med i hvert spil, og det er helt klart påkrævet, for du er et nemt bytte der på ryggen af din "berdie". Den mission grundet en lang historie, så jeg vil kort give dig et overblik. Der var en gang en Faraos, der hed Zoser. Han var en meget dygtig mand, og alle havde tiltro til hans måde at styre landet på. Det gik også ganske godt i nu år, men det lende år gik det galt. Nilen gik ikke over sine bredder, og hele hæsten blev ødelagt. Ægypterne

slog det hen i starten, men da reserven var ved at slippe op, blev der panik. Man måtte gøre noget. Så gik han til dig, den store **Imhotep**, men ikke engang du videm kunne hjælpe ham. Du ved dog, hvad der skal gøres, og du drager straks ud på din mission, for at finde de vise beger om Nilens hemmeligheder. Et ganske morsomt spil, ikke noget man sidder og klapper i sine små hænder af glæde over, men alligevel et ganske godt spil. I den billige ender. Grafikken er lidt grov i kanterne, men til at holde ud at se på. Ellers tror jeg ikke, der er noget at udsætte på spillet, som sådan.

Foruden det spil, du kaber, får du også et reneebånd til din båndoptager. Så hvis du mod forventning ikke kan se nogen anden grund til at købe **Imhotep**, så er det en her.



Lyd	7
Grafik	8
Spænding	7
Action	7
Pris/kvalitet	8



BANG PÅ MOTORVEJEN

■ **Highway Encounter** fra Vortex Software giver dig 30 skærme. Eller i stor Ellers sagt bedre: 30 skærmbilleder udgør en lang vej, en forlædt motorvej i fremadland. Med en lasertron skal du krydse op og ned ad vejen, alt mens en række angribende alens fra det ydre rum, skal zappes i småtykker. Spil på motorvejen. Lyder **Highway Encounter** som et fedt spil? Det er det. Også selv om du måske har hørt den der med at skyde alens i smadder et par gange før. Trods den måske lidt usignale baggrundshistorie har forfatteren Costa Panyt for Vortex formået at skabe et interessant spil. Costa er også manden bag Android One og Android Two, men han betragter selv **Highway Encounter** som mesterværket. Det gør vi andre også, for i **Highway Encounter** benyttes en grafik ikke ulig den Ultimate har smidt i i eks. Alien 8 og Knight Lore. Tåmet er der en aktiv kompu del på liv og død, med hurtige alens i løkker, stærk grafik. Der er tempo i **Highway Encounter**, noget mange Knight Lore og Alien 8 fans måske kan have savnet en del.

Ud over at skyde igennem 30 motorvejs-zoner, skal du skubbe dine ekstra liv (Vortex) med dig. Disse skal også benyttes mod de fjendtlige væsener, og det hele skal på højt. Der er nemlig en be-

grænsning indbygget i spillet. En anden begrænsning er skydningen. Lasertrens skal lades op, og er du ikke forsigtig, kan du finde dig selv i en situation, hvor alens krydser ind og omkring dig, samtidig med at din lasertron lader op. Hvor sørgeligt!

Highway Encounter er til både Spectrum og Amstrad en af de virkelig gode titler på markedet. Grafikken er lækker, og yderst detaljeret. Lyden er rimelig. Og hver zone er lige en land svarere end den foregående. Det er nemlig at komme i gang med men, svært at overså. Et anbefalelsesværdigt spil, der helt klart bør have hjemme i enhver spælmag. Creme de la creme, som de siger i Sverige. □



Grafik	11
Lyd	8
Action	10
Spænding	10
Pris/kvalitet	11



ENDNU MERE DØD!

I vores sæsteblad "Computer" nr. 1 blev **Brian Jacks Superstar Challenge** testet i sin Commodore udgave. En ubehagelig affære, selv for det allers gravede testhold. Ovenskift "Skaten 10-kamp". Citat: "Superstar Challenge er vel nok uden sidestykke det dårligste sportspil til C64". Og gennemsnitskarakter? 6!

Nu har producenten været endnu et øje og lanceret Amstrad-versionen af det larmende sportspil. Med endnu mindre held!

Grafikken har nået elendighedens lavmål. Lyden er næsten væk. Og for at sætte prækken over i'et, har Marflec gjort betjeningen endnu mere vanskelig.

Brian Jacks Superstar Challenge skal undgås. Påmindelsen er løbende, men lesten bagpå tremålbæder kun et billigt gøg. "One of the most exciting, addictive and challenging games!" Ikke for os, i hvert fald.

Vil du forsøge med barmhjertig, ambetjening og slige ting, er du velkommen til at købe **Brian Jacks Superstar Challenge**.

Men som med Commodore-versionen må vi gentage: Vi gleder i hvert fald ikke. □

Grafik	6
Lyd	03
Action	6
Spænding	5
Pris	5

LYT TIL DATAVOICE

**Alt om
DATA**

Hver lørdag kl.
17-18 på FM
102,8 MHz i
storkøbenhavn

**Danmarks
hotteste
dataradio**

Producenten i samarbejde
mellem The Voice og
indretningsbladet "Alt om Data"



KRIGSHERRE EVENTYR

■ Du befinder dig i Skotland omkring år 100. De sameriske legionærer trænger op gennem Britanien og står alle fæstet på modstand tilbage. Til sidst står de ved den skotske grænse, og her bliver de holdt tilbage af en hård ledet af en stærk nordisk krigsher. Begge hæere kæmper indædt mod hinanden. Da det viser sig, at de er lige stærke, drager de deres respektive guder med ind i opgøret.

For at ingen ikke skal føle sig jordens undergang, beslutter guderne at stille de to hæere på en opgave. De skal udvælge deres bedste mand, der så vil blive transporteret gennem tid og rum til en anden verden. Den, der først vender tilbage til den virkelige verden, vil blive erklæret som sephens. Romerne vælger deres ærværdige centurion og skotterne deres krigsherre. Den opgave, som krigsherren, er nu at finde tilbage til den virkelige verden.

Warlord har Interceptor af deres 5. adventurespil til Amstrad. Læst af de samme personer med de samme udviklingsprogrammer. Grafik-

ken- og sprogmølleken er konstrueret på nøjagtig samme måde som tidligere. Det eneste, der er ændret, er altså selve handlingen. Den må til gengæld siges at være original denne gang.

De enkelte illustrationer er som sagt udlent på samme måde som tidligere, men dermed ikke sagt, at de er af samme kvalitet. Interceptor har altid fået gode karakterer for deres grafik, og denne gang har den kørt Terry Greer gjort sig ekstra umage. Billederne er uhyre flotte med en superudnyttelse af Amstrads 4-kanne mode. Resultat arbejder!

Den eneste anke ved dette adventure er faktisk sprogmølleken. Den er temmelig dårlig og forsår til ikke selv de mest oplagte ord, som i 10's FUT. Mit forslag til Interceptor: Brug noget tid på at udvikle en ny sprogmølleke, før I går i gang med næste adventure.

Grafik	13
Sprog	7
Historie	10
Pængslende	9
Pris	9





Eventyrligt

Selv om der er 5 dage endnu til juleaften, lukker SOFT Special allerede nu op for godteposen. Vi åbner julegaveballet med den komplette løsning til Spiderman. Supereventyret fra Adventure International.

■ Har du en Commodore 64, C16, PLUS4, Spectrum, BBC eller Electron samt eventyret Spiderman fra Adventure International? Så hæng på de næste par sider, hvor alle edderkoppers genvejdigheder vil blive afsløret. Er du usikker? Så lad SOFT Special lære dig akkurat hvad. Løsningen til Spiderman: "From all of us - to all of you"

Så går det løs

Du er Spiderman, med licens til at kravle på vægge. Du står i en høj oplyst gang, hvor der til højre for dig, er et rum med en vugge, og noget sand. SAND! mumler du højt - det hjerte begynder at banke

hurtigere, og du mærker svedperlerne på dine tænder. Det er din ælskede, "Sandman". Spørgsmålene svirrer rundt i hovedet på dig - hvad mon han gemmer i vuggen, og hvordan undgår du at vække hans dedelige opmærksomhed? Pludselig, mens dit blub glæder nervet hen over loftet, går det op for dig - LOFTET! Med for sigte tog kravler du op på loftet, "climb roof". Et skridt vest, og ha - du har snydt "Sandman"! Mens du hæn- ger over hovedet på din fjende, undersøger du teknisk vuggen, "exam, crypt". Du finder hurtigt en formular som du tager til dig. Ellers som du er, checker du lige vuggen efter en gang til, og nu

finder du en "gem". Det kan betale sig at være grundig. Roligt kravler du ud af rummet og ned på gulvet. Fyn!

Medet med Madam Web

Med skide skidt går du nu ned langs gangen, indtil du står ansigt til ansigt med den køre "Madame Web". Hun sidder og venter på, at du kommer med alle "gems" du finder, og lægger dem for hendes fødder. Du må vadsse i din sags, og går nu ned af gangen igen. Du kommer til en elevator. Du prøver at kalde på elevatoren ved at trykke på knappen. Men der sker intet! Hurtigt kaller du, at den må sidde fast et sted, og i desperation

småler du al din styrke og åbner med vældig kraft elevatorkablet, "open door". Forstgået træder du ud i skalken. Et hurtigt øjebliksblik på hver etage forviser dig om, at der i det mindste ikke er tænder gemt her. Men senere nogle "gems", som du finder ved at undersøge HELL skalken nøje. "exam niches". Nu bevæger du dig op på anden sal, hvor der er en gang mager til den første. Det sydgåtte rum viser sig at indeholde nogle kemikalier. Er de mon farlige? Du lever ikke et minut, men tager resolut kemikalierne, uden at tænke på dit eget ve og vel. Sagen bemærker alt! Kemikalierne skal blandes, så du må finde et laboratorium, og hurtigt! Du går nord, nord og nord igen - og til din letelse er her et laboratorium. Som den dygtige videnskabsmand du er, mixer du de forskellige kemikalier. Du har nu midlet til at uskadeliggøre "The Leard", din anden ætzelende, som du lige så er glimt af på stueetagen. "Exotic Chemicals" vender du lidt med - de skal først bruges senere.

Sved Du konstanter nu, at "Ringmaster" ikke eksisterer mere. Endnu engang har du formodelig intelligens reddet dig fra en tilfældigvis døde bålens stuebor. Du begynder at kunne smage sepsens sedmel. Men tag dig i agt, Spiderman - din opgave er langt fra løst! Beslut om kravler du op på computeren, "go computer". Du kører programmet i computeren, "type run" (hvilket program?). Pressen mangler stadig væk 950 kilo for at kunne starte! Dee er altså en presse eller andet sted i bygningen! Igen er du klar over sepsens alvor, og hæster ned til "Madame Web" med dine tænder skalle. Lige inden du træder ud til maddamen, opdager du at en mand at vand står til højre for dig - "Hydroman". I rummet til venstre er der en "biogem" - men også et "Natter energy egg". Du ved at det sådant og er ganske dædelsangende. Endnu en række umulige opgaver! Nu men Spiderman har indtil nu klarer alle skærene, så dette kan du nok også lade!

bvda du nu leder temperaturerne inde, så det bliver koldere. Hvad vil der så ske med "Hydroman"? Med nige hænder ændrer du på termometeret, så det bliver koldere, "lower temp". Du aflæser lige termometeret - det er ikke koldt nok, her! Så tager noget andet den opmærksomhed - et malen. Reviderende står du og nyder billedet, da du bemærker en lille uuelighed i overfladen. Hurtigt og ubarmhjertigt fæsnede du det for så lichte blæde fra husanden, "up painting". Ned på gulvet daler der et stykke papir - ved alle spidermanske dømmelser - det er da ikke - Jo, det er termometeret, du skal bruge for at kunne lave ned! Du har desværre ikke tid til at hvile på laurbærene. Et bord, der står henne i hjørnet, skal nemlig også undersøges en nærmere ransagning, "examine desk". Her finder du nok en "gem". Sikker på at denne etage nu er "clean", forlader du den. Nu er det vist tid til at besøge "Madame Web" igen. Nu må det vist være på tide at kigge til "Hydroman". Du ser

"Mysteno's" spejlbillede! Du vender dig om i et nu, men ser kun et vandue. De bange ansigter begynder at komme igen, idet du kravler ud af vinduet, "climb window". Her på ydersiden af bygningen nyder du den friske luft for et øjeblik, før du fortsætter.

Ud i den blå luft

Med et vældigt spring, "jump", hopper du så at sige ud i den blå luft. Dette kan kun lade sig gøre, fordi Du er Spiderman. Her møder du pludselig "Mysteno", der som et lyn fra en klar himmel står foran dig, men, der er noget galt! Han gør jo ikke noget! Kan du mon stole på, at "Mysteno" er hammen? Åbenbart, for han forholder sig jo holdstændig sød. Det er rart at vide, at alle ikke er ude efter ens skjalp! Herude midt i luften, har du jo muligheder for at finde rum, der indeholder bygningen ikke kunne nås. Med en udstrakt arm føler du dig frem, først ned, så syd, "feel north/south". Pludselig får du fat i en vindueskarm og kravler ned. Her er endnu en

Opspind

Sådan klarer du Ringmaster

Du går tilbage til skalken, men på vejen derhen opdager du et andet rum "Computer room" (ahar det lyder jo tilalende). Herinde vender "Ringmaster", en anden dædelsende, på dig. Med sine hypnotiske evner føler han sig sikker, men du har situationen under kontrol. Uden for rummet lukker du dine øjne! Du går et skridt mod vest, og er nu i selskab med "Ringmaster". Men han kan ikke gøre noget. Stadig med lukkede øjne presser du knob indad, "press knob", som gældet det livet, og så drejer du på den, "turn knob". Med en kraftstøt åbner du øjnene, der er klæbet sammen af

Ad sted ud i skalken igen og opad. HOVSA! Du kan pludselig ikke komme højere op? Du lægger nakken tilbage og lægger opad og ser - bunden af elevatoren. Aha! Så det er her, den sadder kald! Igen må du samle alle dine spidermanske kræfter, og skubbe bunden af elevatoren opad, "push elevator". Det lykkes! Du kravler nu op på allerøverst etage, den der let var spærret på grund af elevatoren. Her er også en niche, og man ikke den også indeholder en "gem"! Ind i dette nye rum, er noget af det bedste, du lægger mærke til, en termometer! Hurtigt finder du ud af, at man kan ændre på det, så det bliver enten varmere eller koldere i bygningen. Jamen,

dig omkring i rummet, men der er ikke andet end en uuelighed og et bølset alvrum. Med et lynskat smil om munden lænker du på "Hydroman" og hans skoldes skabne. Så er det alvrummet - du tager det og lægger det hos "Madame Web". Du går med sekhætte skridt hen mod skalken endnu engang, op til anden sal. Nu skal du til at bruge "Exotic chemicals", som hel-formularen. Du sætter næsen mod ned, og hen til laboratoriet, for endelig skal du lave ned (på dæse), "make web". Du kan næsten ikke vente længere! Du styrtes ned af skalken, og hopper ind på første sal. Mens du står med vældig grundighed og undersøger spejlet, ser du pludselig

"gem" til din snarløse samling. Ud igen, men hvad med at prøve at kravle opad, "Climb wall"? Hvad er nu det? En ventilationskalk! Den løser garanteret hen til flere "gems", lænker du, alt mens du med lysets hast ferner nettet, der sadder foran ventilationskalken, "remove mesh". Så kravler du ind i skalken, "go duct", og ender ved selve ventilatoren. Den ruller med over 600 mph (ca. 800 km/timen), så igennem "kan" kan du ikke komme - endnu! Hmm, hvordan vil du klare det? Men dit ansigt afslører ingen løselse, kun beslutning. Grundigt undersøges du ventilatoren, og ser en knap midt på rille! Du holder spraydåsen med nef op, og



retter stolen mod knappen. Våren kører rundt med en rørende kraft, men pludselig begynder den så småt at tage fart. Det er dig, der har sprøjet nettet mod knappen! "spray web (at button)" Du må gøre det endnu nogle gange, før våren går helt i stå. Sikker kan du kravle igennem våren uden at blive hængt til plukkisk, og bevæger dig nu i et netværk af gange. Et usigeligt instinkt fortæller dig dog, at den rette vej er nedad, "down". Du går ned og ned og ned, og det læses som om du går i en evigvæld. Pludselig står du i et nyt rum. Hørene på dine arme begynder at rejse sig, og det løber kaldt ned ad ryggen - her står endnu to af dine væreste fjender, Doktoren og Electro. Du tager en dyb indånding, og går så til værks. Dit hjerte står stille, mens du græber fat i doktoren, "get doctor". I næste øjeblik ser du en "bol" i fuld depression står du Electro, "bat Electro", og begge dine fjender er lammede af den skæmmende "bol". Du har stadig

væk ikke hørt løsløst hvad der er sket, mens du undersøgte begge for "gems". Du fortsætter derefter videre mod vest. Her finder du pressen som computeren talte om! Hvad står der på displayet? 124 kg. Computeren sagde, at der manglede 960 kg. for den ville starte pressen. Nå, men så må du jo snyde lidt, for så meget papir er her slet ikke! Du går op igen, og ben til skakten, og vinderen op til allerøverste etage. Her tager du bordet, maleren og alt hvad du kan bære. Ned igen med den store last til pressen. Her lægger du al din bagage, og kører displayet igen. Argh! Der mangler stadig væk noget vægt. Således går du rundt i hele bygningen og tager alt muligt og umuligt med dig. Der kan endda skimtes et kg eller to blandt din bagage, og all det lægger du på pressen. Du lægger igen på displayet, og nu pøser det nogenkande. Du fortæller igen disse rum, og begynder dig på "computer room". Her hopper du let og

elegant op på computeren endnu en gang. Du skanner igen, "type run". Du spæner ned til pressen igen, og HO! her er jo et læsting nummer af bladet (SOFT Special måske?). Du når dog ikke at læse meget, for det du åbner det, falder der en "gem" ud. Begærligt tager du den til dig og spæner op til "Madame Web". Slutningen på dette mærend vinker forude, men først var der vist noget med en "biogem" og et akvanum. Hurtigt bevæger du dig op på allerøverste etage igen, og regulerer på termometeret, så det igen bliver varmere i bygningen. "Raise temp". Tilbage til "Madame Web", hvor akvanet venter. Du tager akvanet og bælter det smeltede vand ud, og endnu en "gem" er fundet. Hvileles som du er, placerer du dig lige uden for nummeret med "biogem". Du drejer hovedet 90 grader til venstre, "look west". Med en hånd så rolig som Blåhånet sigter du end spraydåsen på "Biogem'en". Du tager et dybt og underligt suk, og tryk-

ker så af, "spray web (at biogem)". Den sidste "gem" er i din besiddelse! For sidste gang skal du lægge en "gem" hos "Madame Web". Du beder om "score", og pludselig kommer "Chief Examiner" (ba The Bulk), og giver dig et kodeord. Det skal du huske, hvord du det, tænker du, skal du gennem endnu et eventyr? I hvert fald har du nu læst eventyret Spiderman.

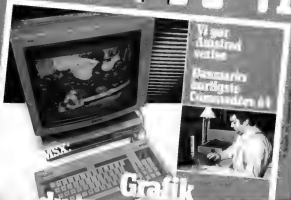
På eventyrligt gensyn

Jeg håber, du har hygget dig under denne dramatiske gennemgang af edderkopmændens rejse. Forhåbentlig har du samtidig fundet svarene på alle dine spørgsmål. Jeg hyggede mig bravi undervejs, og vil samtidig benytte lejligheden til at ønske alle en glædelig JUL, og et godt NYTÅR. Vi mødes uden tvivl igen i SOFT Special, hvor jeg vil komme med nye eventyrlige udfordringer. □

Christian Mathiesen

DATA

Alt om



Grafik
du tror

Talkin' about
Rambo



Skab tryk
GEM
på din PC

**Køb det nye "hotte"
nummer af "Alt om Data"
i kiosken. Kun kr. 23,85.**

Du kan også få bragt bladet
gratis til din bopæl.

12 numre koster kr. 262,35.

Ring efter et girokort på tlf. 01-11 28 33.



Skakmat

Det med, at alle skakcomputere spiller dårligt, er en myte. I hvert-fald efter Colossus 4.0 er kommet. Programmet, der er storebror til Colossus 2.0, har fået mange nye og bedre muligheder. Soft Spec-als medarbejder Jacob Heiberg, tidligere serieskakspliller med RATING 1700 og mange præmier i turneringer, har prøvet kræfter med Colossus 4.0.

■ Ja, tiden på programmet er jo ganske harmless, Colossus 4.0. Så det var ved godt mod jeg forberede mig. Jeg havde jo spillet mod Colossus 2.0 og kendt den af brødet. Men ak og ve - jeg blev klogere. For de sidste mennesker der har udråbt Colossus 4.0 har sandelig vidst, hvordan den skulle skæres. Colossus 4.0 pressede simpelthen mig og mine brøder af brødet. Hvis jeg altså spillede mod den i turneringsmode, dvs. 2 timer til 40 træk på de ledende risveener kunne jeg dog godt vinde, men det var med nød og næppe. Se bare, da jeg havde gennemlæst manualen grundigt, så jeg, at computers rating tal var på 1850. Og man spiller i mesterklassen fra 1800 og op. Så forstod jeg bedre mit ne-derlag, for mit ratingtal var jo kun ca. 1700. Jeg må allige-

Men under en kort gennemgang af de forskellige ordere, som benyttes i Colossus 4.0

Oversigt

A: Alter position der giver dig mulighed for at opstille en opgave eller bestemt stilling. Cusoren kører til feltet, og løsningen for bakkien trykkes. (a) benyttes til at gøre opmærksom på, at man nu ønsker modsat farve (e) = exit - tilbage til normal

B: Backstep, her du kører et dårligt træk, trykkes (shit + B), og skak er du tilbage i den gamle stilling. (Med modparten til at rykke)

C: Colour, her kan du opstille farver som i Colossus 2.0

D: Save game. Gem parti på bånddisk

E: Easped lane, ønsker du at spille med handicap, stiller du blot det ønskede skak

G: Go on Colossus. Her trækker Colossus for dig, eller hvis G trykkes, får du har trakkert, vil Colossus spille hvid

H: Her vælges om du vil spille båndskak, eller kun med synlige eller hvide brikker

J: Joystick anslut

L: Hvis du placerer cusoren over en brik, og trykker (shit + L) vil de se, hvortil brikken kan flytte, blinker et øje

N: Nyt spil. Her opstiller brikkerne på ny, og hvid skal trække

O: Brakket vendes - det vil sige, at du kan se spillet fra begge parters synspunkt

P: Play self, her spiller computeren mod sig selv. Og der er interesse for en begyndelse at se, hvorledes den spiller

Q: Quantity, her stiller du om Colossus skal bruge bogen, lørdage og beregne dit næste træk, og 3 eller 2 dimensioner

R: Replay, spil spillet forfra. Du kan vælge frakilden

T: Type, nu vælger du sværbidsgnads eller opgave (1) Turneringmode, du opstiller 1. båndskak og 2. båndskak

(2) Båndskak, her bestemmer du, hvor lang tid computeren må tænke

(3) Tid til hele partiet. Specielt anvendeligt i skakklubber

(4) Til senere jorden

(5) Hvide mode, her undersøger alle træk, og derfor er denne del meget velegnet til korrespondanceskak. Selv om det ofte tager over 24 timer for at finde det bedste træk. Colossus undersøger alle træk, selv dem der ser ud til at være rene isæringer

(6) Problem mode. Her stilles skakopgaver til computeren. Husk at den der er i båndskak i opgaven, skal have sat brikker op selv

V: Volume, lydstyrken kan ændres

vil undersøge det utroligt gode indtryk, jeg får af spillet, det er simpelthen fantastisk. Programmet udfører naturligvis, dvs. skriver de forskellige træk op. Ligesom man gør i "rigtige" turneringer. Dog bemærk, hvorvidt og hvortil der rykkes, og hvis der sås en brik i trækfelt, benyttes (x) Ved skak benyttes (+), så det ligner da

Hvis du ikke ønsker at starte kørte hversom, eller du blot har en smule i overskud i tid, kan du gemme det spil du er i gang med. Det gøres ved tryk på (shit + D), du kan så vælge

Computeren kan også analysere en stilling for dig, og eventuelt brikke. Hvis du pludselig er i tvivl om, hvorvidt du kan på til et bestemt felt (der er vist kun nybegyndere, der er i tvivl), kan Colossus 4.0 vise

Foruden Colossus 4.0 er en meget stærk partner, der spiller vanværet, kan den også bruges til gennemgang af partier, eller skakopgaver. Det sidste er Colossus 4.0 meget skarp til

Programmet har indbygget en åbningbog, der angiver de mest benyttede åbninger. Dette giver et utroligt hurtigt åbningsspil, og så følger den kun begynder, så vidt du ønsker det

Naturligvis er Colossus udstyret med alle de regler, vi ken-

(C) 1985
M. Bryant

Grafik
Lyd
Spilstyrke
Betjening
Hastighed
Nødvendighed
Præcision

8-9
Næsten ingen
11
11
10
11

der fra skak, det være sig af stilingen er nemt. Hvis mod- at være i skak (PAT). Eller hvis en spiller har en eller to spæn- eller hvis 50-trækreglen over- stides.

Colossus Chess 4.0 kan også benyttes til slutspilundersv- ning i skakklubber, idet den naturligvis kan udvise den meget svære spinger, løber, konger, mod konger mat. Og under 50-træk. Man kunne for eksempel forestille sig, at en elev skulle tage teknikhæftet, og så kunne computeren læse vor en løsning, hvorefter ele- ven kunne gentage denne med computeren som mod- part etc.

Sit rig med Colossus 4.0

Nogle overrasker præmier til nogle løsninger af skakopga- ver. Her til er Colossus 4.0 jo perfekt - idet den kan løse praktisk alle opgaver. Hvis der blot er mat inden 7 træk. Det være sig hjælpemat, selv- hjælpemat betyder, at den, der skal mødes, hjælper med dette.

Selvmat betyder, at den, der trækket, sættes mat. Og ved normal mat er det jo den, der trækker, som sætter mat.



Skakmati

Tænker mens du tænker

Det mest utrolige er, at com- puteren tænker, men du bru- ger din tid til at tænke. Derfor bruger Colossus 4.0 ikke spe- cielt meget tid. Man kan også koble åbningbogen væk, og så kan de mindre gode spillere koble Colossus 4.0's træknings på deres tid, væk. Men det er jo lidt unaturligt, for du tænker jo også på deres tid, ik- ke?

Analysere du alle stillingen i partier, og ved du, at der er et bedre træk, men kan du ikke se det? Ja, så betyder den ikke Colossus 4.0. Beder den om at analysere stillingen for dig, og at finde det bedste træk - så- dan.

Colossus 4.0 har dog som 2.0's forklarings modes.

En ekstra finesse, der er puttet ind i forhold til Colossus 2.0 er, at man nu kan benytte joy- stick.

Hvis man køber Colossus Chess 4.0 på disk i hvert fald, er der i 118 bevægt skakop- gaver med på disken. De kan alle lades med den avancer- te analyse kommando. Det vil være for omfattende at skrive, hvilke der er hvilke, men det indgår i manualen er der endvidere en manual over andre computer skakprogrammer, som Colossus 4.0 har vundet over.

Ud af 16 kamp (partier), hvor vundet giver 1 point, remis 1/2 point og tabt 0 point, vandt Colossus 4.0 over samtlige skakprogrammer, der blev le- st mod BI o. White-knight til BBC, der var verdensmester for microcomputerskak i 1983 og 1984. Colossus vandt 11-5 over dette program og fik

best point!

Grandmaster til C64 blev ban- ket med 16-0. Så kan du selv bedømme, hvor du end ubel- dig at være i basistilstand af dette såkaldte skakprogram. For nu at give en kort konklu- sion på dette test Colossus chess 4.0 er simpel den bane skakprogrammet!

Et man interesseret i skak, og mangler man blot Colossus Chess 4.0.

Det, jeg blev mest imponeret over, var spilstyrken, og at Colossus tænkte, mens jeg prøvede at trække.

Jacob Reiberg

Tik tik tik

Med denne lille interruptrutine, kan du stille TIS til en hvilken som helst tid på døgnet. Det eneste du gør er at skrive tidspunktet lige nu. Tiden vil nu gå frem til høje på skærmen konstant. Det sjove ved denne interruptrutine er dog, at den kan køre sammen med forskellige programmer.

Unik Smed



```
10 FOR N=49152 TO 49319:READ A
   :POKE N,A:NEXT N
20 INPUT "HVAD ER KLOKKEN ";KL$
30 POKE 53246,VAL(MID$(KL$,5,2))
40 POKE 53245,VAL(MID$(KL$,3,2))
50 POKE 53244,VAL(MID$(KL$,1,2))
100 SYS 49307
110 END
200 DATA 72,138,72,152,72,174,255,
      207,232,142,255,207,224,60,208,88
210 DATA 169,0,141,255,207,162,3,202,
      189,252,207,24,105,1,157,252
220 DATA 207,221,152,192,144,9,169,0,
      157,252,207,224,0,208,232,162
230 DATA 252,142,115,192,162,34,142,
      131,192,232,142,149,192,32,112,192
240 DATA 230,115,192,162,36,142,131,
      192,232,142,149,192,32,112,192,230
250 DATA 115,192,162,38,142,131,192,
      232,142,149,192,32,112,192,169,14
260 DATA 162,6,157,33,216,202,208,
      250,104,168,104,170,104,76,49,234
270 DATA 162,0,173,254,207,201,10,
      144,5,233,10,232,176,247,72,138
280 DATA 105,40,141,38,4,104,162,0,
      201,1,144,5,233,1,232,176
290 DATA 247,138,105,40,141,39,4,96,
      24,60,60,120,169,0,141,20
300 DATA 3,169,192,141,21,3,88,96
```



MOMS

Har du egen virksomhed, eller skal du blot føre regnskab med moms? Så er der her et program der kan hjælpe dig i dit arbejde.

Programmet kan holde rede på op til 500 forskellige indtægts/udgiftsbilag. Disse repræsenteres ved en dato og et beløb. Desuden beregnes momsen automatisk af programmet. Bemærk at programmet udregner moms som 18,03 af det indtastede beløb. Det vil sige, at hvis du indtaster 100 kr. vil moms være 18,03 kr. (Det kaldes "Heat udger moms").

Programmet har følgende features:

Generelt gælder: Programmet kan ikke standes ved

RUNSTOP/RESTORE, af sikkerhedsmæssige grunde. Og at line 0 kan indeholde dit eget navn i stedet for Elnel Tobash. Under indtastning er der mulighed for at rette. Det gøres ved tryk på (*) ved spørgsmålet Ønsker De at indtaste igen?

Hvis du trykker (*) vil du blive bedt om nummeret på bilaget.

En anden mulighed for at rette fejl er, hvis du indtaster fejl under datoen. Du vil nu have mulighed for at rette sidste indtastede bilag.

Under udskrift er der forskellige spørgsmål der blot skal besvares.

Jacob Heiberg

1) Indtastning af beløb (max. 500).

2) Udskrivning på Printer (her en ASCII-printer). **BEMÆRK!** Centronics eller RS232 er **IKKE** indbygget (Det kan eventuelt sættes ind senere).

3) View skærm. Her kan du gennemlæse alle indtastede bilag (kun 20 af gangen på skærmen). Ved tastetryk kommer endnu 20 etc.

4) Load, her har du mulighed for at hente et gammelt regnskab. Og det er enten fra bånd eller disk. **BEMÆRK!** Alle nyindlæste data vil så blive slettet.

5) Save, her kan du gemme de ny-indtastede data. Du bestemmer selv, om det skal være på bånd eller diskette.

6) Ofstart. Her kan du starte programmet op på ny, dvs. du kan slette lognet og derved begynde forfra. **BEMÆRK! INDTASTEDE DATA SLETES!**

7) Slut. Her afsluttes programmet, idet programmet sletter sig selv.



[illegible]

Torpedo submarine

■ Din opgave er at forpedere de fjendtlige skibe. Du kan neddykke ubåden med din periscope og 20 torpedoer. Du får 50 points for GOBLERE, 100 points for HANGJASSERE, og 250 points for KRYDSERE, og 1000 points for DESTROYERE. Du styrer ubåden med 1 for venstre, 2 for højre og 0 for at afbryde en torpedo. □

Adam Savenkov

[illegible][illegible][illegible]

Doktormand

■ En af dine patienter er ved at få en kvindelig infektion. Hvis han kommer op på 42 grader i feber, dør han. Du må redde ham, og den eneste metode er at udrydde hver eneste bakterie. Til dette formål har du en mikslaser, der kan shins med bakterier.

'1' og '2' og aftryk med '0'. Undervejs skal du opamle de gule, lebestilende piler samt de blinkende ekstra liv. Så snart du har slået infektionen ned, skal du trykke på ENTER. Gem programmet på bånd med GOTO 600. □

Mads Lervang

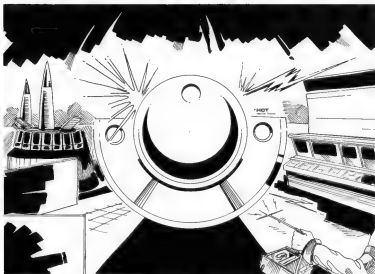


```

1 REM *** 3 Models (Lorenz) ***
10 LET d:=0:01 LET wmt LET l:=0:1 LET v:=0:01 LET v:=0
20 LET wmt:=100: BRIGHT 14 INK 00 PAPER 7
30 CLS
40 LET wmt=0: PRINT AT 21,0:"LIV 4 " :PRINT wmt:"HIGHSCORE ":(int) BORDER 5
50 FOR w:=1 TO wmt:
60 GO SUB 530
70 NEXT w
80 LET w=0
90 FOR u=30 TO 42 STEP .01
100 LET v:=INT ((w+1000)/20/100)
110 PRINT AT 21,14:"wmt=";"v="
120 LET w:=0:01: INKEY$
130 DEEP -.005-.20: DEEP .005:0: DEEP .002:40: DEEP .005-.30
140 IF v=13 THEN GO TO 450
150 IF w=48 THEN GO SUB 360
160 IF w=1,000 THEN GO SUB 570
170 IF w=1,01 THEN GO SUB 360
175 IF v=1 THEN GO SUB 530: LET w=0
180 wmt:=.01 THEN IF CODE INKEY$=13 THEN DEEP .1,30: LET w=1
185 LET d:=v*(w+3)-d+20
200 IF d:=0 THEN LET d:=w
210 IF d:=1 THEN LET d:=7
220 LET w:=14 LET w:=1
230 LET v:=1:(d:=1):(d:=0):(d:=7):(d:=3):(d:=4):(d:=5)
240 LET v:=1:(d:=1):(d:=2):(d:=3):(d:=5):(d:=0)
250 LET v:=0:05 v:=1 IF v=13: THEN LET v:=53
260 LET v:=0:05 v:=1 IF v=13: THEN LET v:=20
270 LET w:=w+(v*(v+1)): IF 40:120 AND 40:125 THEN LET w:=1: DEEP 3,-10: DEEP 1
4,-25: PRINT AT 21,7:"v=" : IF 1: IF 1:0 THEN GO TO 490
280 IF v=13: THEN LET w:=v: DEEP .2,20: DEEP .1,35
290 IF v=25: THEN LET w:=1: PRINT AT 21,7: DEEP 1,10: DEEP .1,20: DEEP 1,14
0
300 PRINT AT 21,11:"P"
310 PRINT AT 21,11:" "
320 NEXT u: LET w:=P:INKEY$=CODE: GO TO 490
330 REM 530
340 LET x:=0:01:04 LET y:=170-80:(x:=1 IF d:=7 OR d:=3 THEN LET y:=0)
350 PLOT x,y
360 LET x:=(255-x) AND (d:=1 OR d:=0 OR d:=7):(x:=0 AND (d:=3 OR d:=4 OR
d:=5))
370 LET y:=(175-y) AND (d:=1 OR d:=2 OR d:=13):(y:=0 AND (d:=3 OR
d:=5))
380 IF y:=0 THEN GO TO 410
390 IF 80: y:=0:01:05: THEN LET y:=100: x:=40:05:
400 LET x:=(100-x)+80:01
410 DEEP .02,-30: DEEP .06,-10
420 BR44 x,y
4300 DAK 7: PLOT x,y: DRAW x,y: INK 0
440 RETURN
450 FOR w:=2328 TO 23280: LET w:=PEEK AT 5F w:125 THEN IF 4:120 THEN GO TO 490
460 NEXT w
470 LET v:=INT ((42-w)/250)
480 CLS : PRINT "DAJ PEK "v: PRINT: GO TO 500
490 LET v:=0: CLS : PRINT w: PRINT "DU 5300 DORE INKEY$=CODE: INGEN SCOR
E"
500 IF v:=0: THEN LET v:=0
510 DEEP 2,-20: PRINT "MY SPIL 12/10: PAUSE 0: IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" T
HEN STOP
520 GO TO 10
530 DAK INT (80+(x+1): LET y:=INT (180+21): LET w:=INT (80+32): IF SCREEN (x,y)
=" " THEN GO TO 60
540 PRINT AT x,y:"P" : DAK 0
550 RETURN
560 DAK 0: PRINT AT 80+15,80+30:"C" : DAK 0: RETURN
570 DAK 5: PRINT FLASH 1:80+15,80+30:"D" : DAK 0: RETURN
580 DATA 153,162,90,189,189,90,153,24,27,149,252,24,62,90,153,240,252,254,2
54,127,127,62,15,56,184,144,255,25,60,24,102
590 REDORE LET w:=0: FOR w:=0:01:01: TO 10: LET w:=33: READ w: POK w:1: NEXT u
600 CLS: : SAVE "DOCTOR.M" : INK 00

```

3D ball maze



■ Du er efter utallige anstendelser nået frem til bendens vibrationsreguleringssystemet, der er gemt inde i en stor labyrint. For at kunne pacificere deres aftrykningsmekanismer må du

finde det rigtige sted i labyrinten. Dette sted er dog forskelligt fra dag til dag, så det er umuligt at gætte på forhånd, hvor stedet findes. Den eneste hjælp er, at der

på stedet er en stor kugle, som udsender et signal, du har ideel oplyst beliggenheden på. Et apparat i din taske kan så oplyse dig om den direkte afstand hen til målet,

enten ved hjælp af et lod eller ved hjælp af en tone, der stiger eller falder. Må din mission blive vellykket! □
Enk Christensen

```
8 H1NEN35888:POKE(6)0,10:G=14:ID100/(233),
A*(3,0,0),C*(0,0)IA2=65:IA0=62:IA5=24
2 C=1:IN=2:IO=3:IP=4:IO=5:IU=6:IU=8:IA1=200:IA2=
16:IA3=48:IA4=30:IA5=48:IA6=192:GOTO110
4 FOR1=2102+PSTEPP:CURSETB*(1),B*(1+C),C
:DRAMB*(1+N),B*(1+D),C:NEXT:RETURN
6 CURSETB*(2),B*(2+C),C:FOR1=2+NT02+USTE
PN:DRAM B*(1),B*(1+C),C:NEXT
8 CURSET120,B*(2+C)+B*(2+D)+N-(Q-W)*(Q-W
)+C,C:FOR1=1TO(Q-W)*(Q-W)
10 CIRCLE1,C:NEXT:RETURN
12 IFR=UTHENXX=YY:RETURN
14 IFR=CTHENXX=YY:Y=0-XX:RETURN
16 IFR=NTHENXX=XX:Y=0-YY:RETURN
18 IFR=OTHENXX=YY:Y=XX:RETURN
20 XX=INT(RND(1)*80):YY=INT(RND(1)*80):RET
```

```
URN
22 W=SGR((XX-X1)*(XX-X1)+(YY-T1)*(YY-T1)
):JFZ1)A7THENSOUND,A9#W,N
24 RETURN
26 JFZ1)A7THENPRINT:PRINT"AFSTANDEN I L
GE LINJE ER "INT(WAR4+B,5):"METER"
28 RETURN
30 HIRE5:POKE(6)0,10:GOSUB26:IO=U:I=V1
32 IFAR(R,X,Y)=NTHENC(XX,YY)=CH0*(34):0
OTO20
34 FOR5=YT0T-OSTEP=C:IF=U:2=0:GOSUB4
36 FOR N=X-C TO X+C STEP N
38 IF AR(R,N,S)=CTHENZ=0+F:GOSUB4ELSEZ=D
+F:U:GOSUB4
40 F=F+A2:NEXT
```

```

42 IF A(R,X,S-C)=C THEN Z=D+A5:GOSUB4:GOT
048
44 IF A(R,X,S-C)=N THEN Z=E:GOSUB6
46 D=D+A3:E=E+A4:INEXT
48 IF S>Y-3.5 THEN S2
50 IF A(R,X,T-P) < C THEN Z=A6:GOSUB4
52 GET A$:IF A$(C)CHR$(8)AND A$(C)CHR$(8)AND
A$(C)="" THEN S2
54 IF A$(CHR$(8)) THEN R=R-C:IF R<0 THEN R=0
56 IF A$(CHR$(8)) THEN R=R+C:IF R>0 THEN R=0
58 GOSUB12
60 IF A$(CHR$(8)) OR A$(CHR$(8)) THEN S0
62 IF A(R,X,T-C)=C THEN SHOOT:WAIT30:PLAYV
U,U,U:IF PLAYP,U,U,U:GOSUB22:GOTO S2
64 T=T+C:Y=Y+C
66 IF R=0 THEN Y=Y-C
68 IF R=C THEN X=X+C
70 IF R=N THEN Y=Y+C
72 IF R=0 THEN X=X-C
74 IF C*(X,Y) <="" THEN C*(X,Y)=""
76 GOSUB22:GOTO38
78 TEXT:POKE618,18:IF PAPER?>JNK0
80 PRINT:PRINT"DU HARDE MALET EFTER "
T:A4;"ETER":PLAYU,U,U,U:PIB0
82 PRINT:PRINT"DU FULSTE DENNE RUTE (+S
TART *):CHR$(34)="" :NVAL:=""
84 FOR I=1:GOTO:PRINT:PRINTSPC(A4):FORJ=UT
00:PRINTC*(J,I):NEXT INEXT:PRINT
86 FORI=CTOG-C:FORJ=CTOG-C
88 IF ASC(C*(J,I))>33 THEN C*(J,I)=""
90 NEXT INEXT:PRINT:PRINT
92 PRINT"VIL DU PRØVE IGEN? (J) GN *";
94 GET A$:IF A$(C)="" AND A$(C)="" THEN S2
96 CLS:IF A$(H) THEN END
98 XXXX:Y=Y+Y
100 FORR=UT00:GOSUB12:IF A(R,X,T)=U:INEXT
102 GOSUB28:IF A(U,X,T) < C THEN I02
104 X=X+Y:Y=Y
106 FORR=UT00:GOSUB12:IF A(R,X,T)=N:INEXT
108 GOSUB28:IF A(U,X,T) < C THEN I08
110 R=INT(RND(1)*P):GOSUB12:GOSUB22
112 IF W0 THEN C*(X,Y)="" ELSE I08
114 IF Z>A7 THEN PLAYP,U,U,U
116 PAPER0:JNK?>T:GOSUB22:GOTO38
118 TEXT:CLS:PRINT:PRINT" *CHR$(4):CHR$(
22)";J" TREDIMENSIONAL LABYRINTH"
120 PRINTCHR$(4):PRINT:PRINT" Erik Chris
tensen, 7. november 1984"
122 PRINT:PRINT:PRINT"Du placeres tilfæ
ldigt i en labyrinth"
124 PRINT"Du skal i det mindst mulige an
tal "
126 PRINT"bevasgelser finde det rum hvor
i"
128 PRINT"maalet ligger. Dette placeres
egsaa"
130 PRINT"tilfældigt. Frekvensen af led
etaten"
132 PRINT"stiger med faldende direkte af
stand"
134 PRINT"fra maalet. Afstanden igennem
laby="

```



```

136 PRINT"vinten kan godt være meget la
ngere."
138 PRINT:PRINT:PRINT"Benyt mellemrumsta
genter (lige frem)"
140 PRINT"og h og v er svarpile til at "
142 PRINT"manøvrere med.
144 PRINT:PRINT:PRINTSPC(10)"VENT 30 SEK
UNDER"
146 FOR J=0 TO 235:READ B*(J):NEXT
148 DATA20,10,0,100,220,10,0,100,0,0,20,
10,0,120,20,-10,0,10,20,0
150 DATA0,110,20,0,220,10,19,-10,220,110
,13,10,220,10,19,0,220,110,19,0
152 DATA20,10,200,0,20,110,200,0,0,30,0
,0,100,30,0,0,20,10,0,0,20
154 DATA20,110,0,-20,20,30,0,0,0,20,0,0,0
,0,100,30,0,-20,100,0,0,20
156 DATA100,30,0,0,100,0,0,0,0,0,0,30,12
0,0,0,0,120,0,0,0,0,0,0
158 DATA100,0,0,0,30,0,0,30,15,0,0,0,0,0
,-15,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
160 DATA150,0,0,-15,150,0,0,15,150,0,0,15
,150,0,0,150,0,0,0,0,0,0,0
162 DATA150,0,0,-10,10,0,0,10,10,0,0,10,10
,0,0,10,0,0,0,0,0,0,0
164 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
166 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
168 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
170 DATA10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
172 FORI=0:FORJ=0:FORK=0:READA*(I,J,K)
A*=C*(J,I)=CHR$(A*32):INEXT INEXT
174 FOR H=1 TO 3:CLH=1
176 FOR I=0 TO 0:K=0:FOR J=0 TO 0:IA*(H
,I,K)=A*(I,J,K):INEXT INEXT INEXT INEXT
178 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
180 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
182 DATA1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
184 DATA1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
186 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
188 DATA1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
190 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
192 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
194 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
196 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
198 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
200 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
202 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
204 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
206 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
208 FORI=0:FORJ=0:FORK=0:READJ:POKEI,J:NEXT
210 DATA63,63,63,63,63,63,63,63,63,63
212 DATA0,12,30,10,10,30,12,0
214 DATA0,0,0,12,12,0,0,0
216 PRINTCHR$(11)"Ønsker du ledetene L,
alstand R, eller begge B ?":GETZ$
218 IF Z$ < "L" AND Z$ < "R" AND Z$ < "B" THEN Z=0
220 Z=ASC(Z$):CLS:GOTO102

```

The snake



```

1 G=1
2 GOTO 500
3 SC=0
4 N=0
5 P=100
6 PRINT"(CLR) "
7 POKE 53281,0
8 FOR T=1024 TO 1063:POKE T,160:NEXT
9 FOR T=1063 TO 2023 STEP 40
10 POKE T,160:NEXT
11 FOR T=2023 TO 1994 STEP-1
12 POKE T,160:NEXT
13 FOR T=1994 TO 1024 STEP-40
14 POKE T,160:NEXT
15 R1=1681:R2=1682:R3=1683:R4=1684
16 R5=1685:R6=1686:R7=1687:R8=1688
17 R9=1689
21 R1=1610:R2=1611:R3=1612:R4=1613
22 R5=1614:R6=1615:R7=1616:R8=1617
23 FOR T=1 TO 20:X=INT(RND(1)*954)+41
24 POKE 1024+X,160
25 NEXT T
31 POKE R1,56:POKE R2,81:POKE R3,81
32 POKE R4,81:POKE R5,81:POKE R6,81
33 POKE R7,81
34 POKE R8,81:POKE R9,81:POKE B1,81
35 POKE B2,81:POKE B3,81:POKE B4,81
36 POKE B5,81
37 POKE B6,81:POKE B7,81:POKE B8,32
38 FOR T=1 TO 10:X=INT(RND(1)*912)+41
39 IF PEEK(1024+X)<32 THEN X=INT(RND(1)*912)+41:GOTO 65
40 POKE 1024+X,160
41 GOTO 65
70 POKE 1024+X,160:POKE 53296+X,1
80 NEXT T
100 GET R:IF R="J" THEN G=40
110 IF R=" " THEN G=40
120 IF R="H" THEN G=1
130 IF R="M" THEN G=1
135 B0=87:B1=86:B2=85:B3=84:B4=83
136 B5=82:B6=81:B7=80:B8=79:B9=78
137 R0=R1:R0=80
140 R0=R1:R0=R2:R0=R3:R0=R4:R0=R5
150 IF PEEK(R1)<160 THEN 300
151 IF PEEK(R1)<81 THEN 300
152 IF PEEK(R1)<162 THEN SC=SC+10
153 N=N+1:P=P-5:GOTO 800
154 IF N=10 THEN 200
155 POKE R1,56:POKE R2,81:POKE B0,32
156 FOR T=1 TO P:NEXT
160 GOTO 100
200 FOR T=1 TO 20:X=INT(RND(1)*954)+41
210 POKE 1024+X,160
220 NEXT T
221 FOR T=1 TO 10:POKE 54277,64
222 POKE 54276,17:POKE 54273,17
223 POKE 54272,37
224 POKE 54276,81:POKE 54277,8
225 POKE 54273,8
226 FOR K1=1 TO 100:NEXT
227 POKE 54277,120:POKE 54276,17
228 POKE 54273,48:POKE 54272,43
229 FOR K1=1 TO 100:NEXT:POKE 54276,8
230 POKE 54277,8:POKE 54273,8:NEXT T
230 FOR T=1 TO 10:X=INT(RND(1)*912)+41
235 IF PEEK(1024+X)<32 THEN X=INT(RND(1)*912)+41:GOTO 235
240 POKE 1024+X,160:POKE 53296+X,1
250 NEXT T
260 N=0
270 GOTO 150
300 PRINT"(CLR) "
305 PRINT"(CRSR MED,CSR HJURE3,UL,SPACE,WIN SCORE VSK + SC)
310 PRINT"(CRSR MED,CSR HJURE4,
HVID,RVS ON,SPACE)HIGH SCORE TAVL

```

```

5"
311 IF SC=HS THEN PRINT"(CRSR MED,
CSR HJURE3,SPACE)GRIV BIT HAVN +
GOTO 400
312 PRINT"(CRSR MED2)"H1,R0
313 PRINT H2,B0
314 PRINT H3,C0
315 PRINT H4,D0
316 PRINT H5,E0
320 PRINT"(CRSR MED2,CSR HJURE3,
GRON,SPACE)ET SPIL TIL ? "
330 GET T:IF T="J" THEN POKE 53281,0
GOTO 1
340 IF T="H" THEN PRINT"(CLR)TRK FOR
N"END
350 GOTO 330
400 IF SC=H1 THEN H5=H4:H4=H3:H3=H2
H2=H1:H1=SC:ES=DS:DS=CS:CS=BS
BS=RS:GOTO 450
410 IF SC=H2 THEN H5=H4:H4=H3:H3=H2
H2=SC:ES=DS:DS=CS:CS=BS:INPUT B:
GOTO 312
420 IF SC=H3 THEN H5=H4:H4=H3:H3=SC
ES=DS:DS=CS:INPUT C:GOTO 312
430 IF SC=H4 THEN H5=H4:H4=SC:ES=BS
INPUT D:GOTO 312
440 H5=SC:INPUT E:GOTO 312
450 INPUT R:GOTO 312
500 POKE 53280,14:POKE 53281,0
PRINT"(CLR,RVS ON,
SPACE)3)SLANGEN
"
515 PRINT"(CRSR MED,CSR HJURE6,
RVS ON,SPACE)INSTRUKTIONER
"
530 PRINT"(CRSR MED,CSR HJURE3)DU E
R EN SLANGE DER SKOER 510 RUNDT"
560 PRINT"(CRSR MED,CSR HJURE3)PAA
SKERDEN, DU SKAL SPISE DISSE B"
570 PRINT"(CRSR MED,CSR HJURE3)FOR
AT KØBBE PAA EN NY PÅR, MUSK AT"
572 PRINT"(CRSR MED,CSR HJURE3)DU I
KKE MÅ SPISE DISSE (RVS ON,SPACE,
RVS OFF), HVOR
573 PRINT"(CRSR MED,CSR HJURE3)ORNO
DU SPISER I BEVEGER DU 810
575 PRINT"(CRSR MED,CSR HJURE3)HURT
IGERE, OG BLIVER LÆNGERE.
(CRSR MED,SPACE)PAA PAA VEDDE
H DU DIN HALE!"
599 PRINT"(CRSR MED,CSR HJURE3,
CSR MED)TAST SPACE
"
600 GET R:IF R=" " THEN 640
610 GOTO 600
640 PRINT"(CLR,CSR MED2,
CSR HJURE3)DU ER : 000000000000
650 PRINT"(CRSR MED2,CSR HJURE3)SMA
DAN STYVER DU :
660 PRINT"(CRSR MED,CSR HJURE3)J"
670 PRINT"(CRSR HJURE3)"
675 PRINT"(CRSR HJURE3)"
680 PRINT"(CRSR HJURE3)N"
685 PRINT"(CRSR HJURE3)"
690 PRINT"(CRSR HJURE3)"
695 PRINT"(CRSR HJURE3)SPACE
"
696 PRINT"(CRSR MED2,CSR HJURE3)TRS
T SPACE
700 GET R:IF R=" " THEN POKE 53281,1
GOTO 5
710 GOTO 700
800 POKE 54296,15
810 FOR T=1 TO 10:POKE 54277,64
820 POKE 54276,17:POKE 54273,17
830 POKE 54272,37
840 FOR K1=1 TO 100:NEXT:POKE 54276,8
850 POKE 54277,8:POKE 54273,8:NEXT T
860 RETURN

```

■ Spillet «the snake» er et blyndt actionspil, der også fås til ABC80 som købspøl.
 Dette program, der ikke flyder mere end 2 75 K, er helt på toppen både hvad angår hastighed og grafik.
 Spillet går ud på, at du skal styre en slange (dag) på en skærm, hvor der er nogle mål og muse. Steder du ind i en mur der du, og for hver gang du rammer et mål bliver du længere og hastigheden øges. Spillet er ellers selvforklarende, så god fornøjelse.

Søren Hansen



Special input

■ Har du brug for lineinput, der tillader brug af de ellets "ulovlige" coloner, kommaer etc.

Med dette maskinkodeprogram er alle dine sorger væk - Programmet startes med SYS700, hvorefter du kan lave "lineinput" - et eksempel SYS700 INPUT A. Her må bruges " " " Smart ikke? ☐

Thomas Ravn



```
50 REM *****
60 :
70 FOR T=700 TO 709:READ A:POKE T,A
80 CK=CK+1:NEXT T
90 :
100 IF CK<1062 THEN PRINT"DATA FEJL
110 :
120 PRINT"(CLR)DATA OK!"
130 PRINT:PRINT
140 PRINT" SYS(700):INPUT A:"
150 PRINT"
160 PRINT
170 PRINT" ↑ LINE-INPUT ↑"
180 PRINT" (INPUT MED KOMMA)"
190 PRINT:PRINT
200 :
210 DATA 169,34,141,119,2,189,1,133,
198,96
```

Print Præcis

■ Med dette lille smarte program kan du nu selv bestemme, hvor på skærmen du vil skrive. Det gøres ved, at du blot indtaster SYS850,liniens position PRINT"tekst" ☐

John Bach Thygesen



```
10 REM MASKINKODE ROUTINEN KAN LÆGGES
11 REM HVOR SOM HELST I HUKOMMELSEN
20 SK=850:FOR A=SK TO SK+12:READ B
21 :POKE A,B:NEXT
30 DATA 32,155,103,124,214,32,155,
103,134,211,76,16,229
40 REM ** DEMONSTRATION AF PROGRAMMET
41 **
45 REM ** FIRST LINJENR. *****
***** DERNEST KOLONENR. *
****
50 PRINT CHR$(147):SYS SK,3+4,15
55 PRINT "ALT OK ....."
IFOR A=1 TO 2000:NEXT
60 PRINT CHR$(147):A$="COMMODORE 64 "
70 FOR A=24 TO 1 STEP-1:SYS SK,A,A-1
80 PRINT A$
90 FOR B=1 TO 100:NEXT:NEXT
IFOR D=1 TO 1500:NEXT
90 PRINT CHR$(147):FOR A=39 TO 0 STEP-1:SYS SK,12,A
100 PRINT A:FOR B=1 TO 150:NEXT:NEXT
IFOR X=1 TO 1000:NEXT
:PRINT CHR$(147):RUN
```

Plade- lager

■ Hvis du er den lykkelige ejer af en ENTERPRISE og den ulykkelige ejer af en pladesamling du ikke kan finde rundt i, kan dette program bruges

Programmet, der er menustyret og nemt at bruge, kan indeholde op til 100 plader. For hver plade kan du indtaste gruppen, navnet og specielle data om den pågældende plade. *Sune Frost-Clees*

100 I Sune Frost-Clees 1985

110 SET STATUS OFF

120 LET S=0

130 DEF PLADELAGER

140 TEST GO

150 DEF STAGT

160 SET PRET L "1"SCNRH(131

170 SET PRET 2 "2"SCNRH(131

180 SET PRET 3 "3"SCNRH(131

190 SET PRET 4 "4"SCNRH(131

200 SET PRET 5 "5"SCNRH(131

210 SET PRET 6 "6"SCNRH(131

220 SET PRET 7 "7"SCNRH(131

230 END DEF

240 CALL PTAGT

250 F=0

260 LET X=0

270 STRING\$ GRUPP=1 TO 100:AND

280 STRING\$ TITEL=1 TO 100:AND

290 STRING\$ SÆT=1 TO 100:AND

300 STRING\$ R=1 TO 100:AND

310 CLEAR SCREEN

320 PRINT "*****PLADELAGER*****"

330 GOTO 400

330 PRINT AT 5,0;"Ny Plade" : 51*

340 PRINT AT 7,0;"Begning" : 52*

350 PRINT AT 9,0;"Load Data" : 53*

360 PRINT AT 11,0;"Save Data" : 54*

370 PRINT AT 13,0;"Total Upgrading" : 55*

380 PRINT AT 15,0;"Lower" : 56*

390 PRINT AT 17,0;"Full Upgrading" : 57*

400 INPUT AT 19,0;A\$

410 IF A\$="1" THEN GOTO 490

420 IF A\$="2" THEN CALL REPT_SATA

430 IF A\$="3" THEN CALL SET_SATA

440 IF A\$="4" THEN CALL TOTAL_UPGRD

450 IF A\$="5" THEN CALL TOTAL_UPGRD

460 IF A\$="6" THEN CALL REPT_SATA

470 IF A\$="7" THEN CALL SET_SATA

480 GOTO 400

490 CLEAR SCREEN:GOTO

500 PRINT "

510 LET X=X+1


```

320 INPUT PROMPT "GRUPPE: " :GRUPPE(I)
330 INPUT PROMPT "TITEL: " :TITEL(I)
340 INPUT PROMPT "DATA: " :DATA(I)
350 PRINT
360 PRINT
370 INPUT PROMPT "DOESSE DATA OK (J/N) : " :OK
380 IF OK="J" OR OK="j" THEN GOTO 410
390 IF OK="N" OR OK="n" THEN GOTO 320
400 GOTO 370
410 GOTO 310
420 CLEAR SCREEN:FN$
430 PRINT "Sag pa Gruppe : F1"
440 PRINT
450 PRINT "Sag pa Titel : F2"
460 PRINT
470 INPUT AT 5,1:AA$
480 IF AA="1" THEN GOTO 310
490 IF AA="2" THEN GOTO 370
500 GOTO 370
510 CLEAR SCREEN:FN$
520 PRINT " "
530 PRINT " "
540 INPUT PROMPT "Input Gruppen Name: " :OM$
550 IF OM="" THEN GOTO 310
560 LET OM=LEN(OM)
570 FOR A=1 TO X
580 LET OM$(OM-GRUPPE(I))
590 IF OM$(OM-6) THEN GOTO 340
600 NEXT A
610 PRINT "END" :FN$
620 FOR Y=1 TO X
630 LET XN(I)=GRUPPE(I)
640 NEXT Y
650 CALL USPRINT
660 CLEAR SCREEN:FN$
670 PRINT GRUPPE(I)
680 PRINT
690 PRINT TITEL(I)
700 PRINT
710 PRINT " "
720 INPUT AT 12,0:PROMPT "Sag disse DATA RETTES (J/N) : " :AA$
730 IF AA="J" OR AA="j" THEN CALL RETTER
740 PRINT AT 22,0:"TRYK FOR NESTE SIDE"
750 IF INKEY=" " THEN GOTO 780
760 RETURN
770 CLEAR SCREEN:FN$
780 PRINT " "
790 PRINT
800 INPUT PROMPT "Input Titel: " :FM$
810 IF FM="" THEN GOTO 310
820 LET FM=LEN(FM)
830 FOR A=1 TO X
840 LET FM$(FM-TITEL(I))
850 IF FM$(FM-6) THEN GOTO 340
860 IF FM$(FM-6) THEN GOTO 340
870 NEXT A
880 PRINT "END"
890 FOR Y=1 TO X
900 LET XN(I)=TITEL(I)
910 NEXT Y
920 CALL USPRINT
930 WAIT 3
940 GOTO 310
950 SET BOX_DATA
960 SET STATUS ON
970 PRINT AT 22,0:"BRUKER DATA OK IO SEC."
980 WAIT 10
990 PRINT AT 22,0: " "
1000 OPEN RIO:"TAPE:FILE_DATA" ACCESS OUTPUT
1010 PRINT RIO$X
1020 FOR Y=1 TO X
1030 PRINT RIO$(GRUPPE(I))
1040 PRINT RIO$(TITEL(I))
1050 PRINT RIO$(DATA(I))
1060 NEXT Y
1070 CLOSE RIO
1080 SET STATUS OFF
1090 END DEF
1100 DEF HENT_DATA
1110 SET STATUS ON
1120 OPEN RIO:"TAPE:FILE_DATA" ACCESS INPUT
1130 INPUT RIO$X
1140 FOR Y=1 TO X
1150 INPUT RIO$(GRUPPE(I))
1160 INPUT RIO$(TITEL(I))
1170 INPUT RIO$(DATA(I))
1180 NEXT Y
1190 CLOSE RIO
1200 SET STATUS OFF
1210 END DEF
1220 DEF USPRINT
1230 INPUT PROMPT "VOL DU SE ALLER GRUPE : LAGERET (J/N) : " :AA$
1240 IF AA="J" THEN
1250 PRINT "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"

```

Evigheds-kalender

■ Programmet kan udskrive en kalender for en hvilken som helst måned i et vildkårt år på en MPS802 printer, ikke MPS801, da styreprogrammet er forældede. Programmet laver et A4 ark om til et kalenderark, og tester også for eventuelle skuddår.



```
10 INPUT"(CLR,CRSR NED3,
SPACE2)SKRIV AARSTAL ";Y1
15 INPUT"(CRSR NED2,SPACE2)SKRIV MA
NED (TAL)";M1
20 DIM MA$(12):DIM AN(15)
30 GOSUB 2000:GOSUB 2100
50 OPEN 4,4:IF M1>2 THEN GOSUB 30000
:GOTO 110
100 F=365*Y1+1+31*(M1-1)+INT((Y1-1)/
4)-INT(.75*(INT(Y1-1)/100+1))
110 U=F-INT(F/7)*7
210 PRINT#4,:PRINT#4,:PRINT#4,
CHR$(14)CHR$(14) " ";Y1:MA$(M1):Y1
215 FOR D1=1 TO AN(M1)
220 PRINT#4,CHR$(14) " _____
230 IF U=7 THEN U=0
240 PRINT#4, " ";U$(U); " DEN ";D1;
" "
250 U=U+1
260 NEXT D1
300 FOR P=0 TO(66-AN(M1)*2+2)
310 PRINT#4,:NEXT P
400 CLOSE 4:END
20000 FOR I=0 TO 7
```

```
20010 READ U$(I)
20020 NEXT I
20030 DATA LØRDAG ,SØNDAG ,MANDAG ,
TIRSDAG,ONSDAG ,TORSDAG,FREDAG ,
20040 RETURN
21000 FOR J=1 TO 12
21010 READ MA$(J)
21020 NEXT J
21030 DATA** JANUAR **,** FEBRUAR **,
*** MARS **,*** APRIL **,
**** MAJ ****
21040 DATA** JUNI **,*** JULI **,
** AUGUST **,** SEPTEMBER **,
** OKTOBER **
21050 DATA** NOVEMBER **,** DECEMBER *
22000 FOR L=1 TO 12:READ AN(L):NEXT L
22010 DATA 31,0,31,30,31,30,31,31,30,
31,30,31
22100 IF INT(Y1/4)○(Y1/4)THEN AN(2)
=28:RETURN
22110 AN(2)=29:RETURN
30000 F=365*Y1+1+31*(M1-1)-INT(.4*M1
+2.3)+INT(Y1/4)-INT(.75*(INT(Y1/1
00)+1))
30010 RETURN
```




Mino LOGO



LOGO programmer er blevet det helt store hit, så her bringer vi en udgave til Amstrad. Vores program har danske tekst-meldinger. Når du har indstillet programmet, så skal du bare skrive RUN, og det er på- sat.

Her er listen over instruktioner- ne bemærk, at X betyder at ordren kan bruges i program- mer, at O betyder at ordren kun kan anvendes uden for programmet, og at CK bety- der at en ordre både kan an- vendes i og uden for et pro- gram. SPACE bruges som stop knap.

O Videre Programmer videre i et program

O Husk Lave et nyt program

O Lat Laster programmet

X Hjem(jal) Flytter skildpad- den hjem

O Ny Sletter programmet

O Run Kører programmet

O Help Giver liste over ordre

CK Rens Sletter skærmen

X TLB(jal) Flytter skildpad- den

X Nord Skildpadden vender sig mod nord

X Vest Skildpadden søfter kusen mod vest

X VDRS(jal) Skildpadden drejer til venstre

X HDRS(jal) Skildpadden dre- jer til højre

CK Hjem Skildpadden går til startpos og tegner hjem

X Stor Skildpadden går til startpos, og tegner ikke hjem

X Lylt Skildpadden tegner ik- ke

X Tegn Skildpadden tegner

X GOTO(jal) Går i en linie, be- stemt af jal

X Hent Henter et program på bånd

O pos Giver skildpaddens X Y ps

O Ft Resterende hukommel- se

O Gem Gemmer et program på bånd

X Stop Stopper programmet

X GENT(jal) Start på lække

X HERT Slut på lække

X Vent(jal) Pause funktion

O Ret Retter en linie

X Slut Slutter programmet

X Cirk Lægger en cirkel Radius er bestemt af jal

X XPCS(jal) Sætter skildpad- den i X pos

X YPCS(jal) Sætter skildpad- den i Y pos

O Slet Sletter en linie i pro- grammet

O Ind Indsætter en linie i programmet

X Hjem(g) Flytter skildpadden i linie, bestemt af GENT(jal)

X TLB(g) Flytter skildpadden tilbage, bestemt af GENT(jal)

X HDRS(g) Drejer skildpadden til højre, bestemt af GENT(jal)

X VDRS(g) Drejer skildpad- den til venstre, bestemt af GENT(jal)

X STLP(jal) Bestemmer hvor stort et skind GENT(jal)

Skal tage □

Thomas Lykkebeug

```

AMSTRAD LOGO, no.547.
10 REM COPYRIGHT BY THOMAS LYCKEBERG
20 REM
30 REM      AMLOGO
40 REM
50 REM      SNOGSOFT
60 #t10k=1
70 DEG
80 INK 0: BORDER 1: INK 1: 24: MODE 1
90 PLOT 320,200,0: XX=XPOS: YY=YPOS: SS=0
100 CLS
110 LIN=1: DIM A$(151)
120 CLS: PRINT "      AMLOGO * BY THOMAS L
LYCKEBERG      ": PRINT: PRINT "
FRE(" ") BYTES FREE ": PRINT: GOTO 240
130 IF LIN=151 THEN LIN=1: LIN=LIN-1: PRINT
" HUKOSEISE FRIKT * CHR$(7): GOTO 240
140 IF LIN=1 THEN PRINT " HUKOSEISE FRIKT
* CHR$(7): GOTO 240
150 PRINT LIN
160 LINE INPUT A$(LIN)
170 LIN=LIN+1
180 IF A$(LIN)="" THEN LIN=LIN-2: GOTO
240
190 B$=LOWERS(LEFT$(A$,4))
200 C$=MID$(A$,6,3)
210 A=VAL(C$)
220 B=B+A
230 GOTO 130
240 IF A$=1 THEN PRINT " Ready!": LINE INPU
T " ": PP$=A$=LOWERS(PP$) ELSE LINE INPU
T " ": PP$=A$=LOWERS(PP$)
250 IF A$="list" THEN GOSUB 420: GOTO 42
0
260 IF A$="rus" THEN GOSUB 1610: DEG: PLO
T 320,200: XX=XPOS: YY=YPOS: C=0: S=0: T=0: GO
SUB 450: GOTO 420
270 IF A$="huk" THEN LIN=1: GOTO 130
280 IF A$="ret" THEN GOSUB 1240: GOTO 42
0
290 IF A$="nos" THEN PRINT " X=": XPOS: Y
=YPOS: GOTO 420
300 IF A$="vire" THEN LIN=LIN+1: GOTO 1
30
310 IF A$="rens" THEN CLS: GOTO 420
320 IF A$="gem" THEN GOSUB 1270: GOTO 42
0
330 IF A$="hent" THEN GOSUB 1350: GOTO 4
20
340 IF A$="helo" THEN GOSUB 830: GOTO 42
0
350 IF A$="tr" THEN PRINT FRE(""): GOTO
420
360 IF A$="ind" THEN GOSUB 1550: GOTO 42
0
370 IF A$="siet" THEN GOSUB 1500: GOTO 4
20
380 IF A$="ny" THEN CLEAR: DIM A$(151): G
OTO 420
390 IF A$="hjem" THEN DRAW 320,200: GOTO
420
400 IF A$="" THEN S=0: GOTO 240
410 PRINT "Fejl!": CHR$(7)
420 PK=1: GOTO 240
430 IF A$(1)="" THEN FOR I=1 TO LIN: IF
INKEY$(CHR$(32)) THEN PRINT I: UPERS(A
$(I)): NEXT ELSE GOTO 240
440 RETURN
450 FOR I=1 TO LIN
460 B$=LOWERS(LEFT$(A$(I),4))
470 C$=MID$(A$(I),6,3)
480 A=VAL(C$)

```

```

490 IF MID$(A$(I),5,2)="" AND B$="fre
a" THEN C=KK: GOTO 770
500 IF MID$(A$(I),5,2)="" AND B$="till
b" THEN C=KK: GOTO 770
510 IF MID$(A$(I),5,2)="" AND B$="hadr
e" THEN S=S+KK: GOTO 770
520 IF MID$(A$(I),5,2)="" AND B$="vdr
e" THEN S=S+KK: GOTO 770
530 IF B$="vdr" THEN S=S-A: C=0: GOTO 770
540 IF B$="stop" THEN ST=1: IF ST=0 THEN
PRINT " Uiovlis stop!": CHR$(7): GOTO 2
40 ELSE GOTO 770
550 IF B$="hadr" THEN S=S+A: C=0: GOTO 770
560 IF B$="nord" THEN S=0: C=0: GOTO 770
570 IF B$="xnos" THEN X=X+1: GOTO 770
580 IF B$="ypos" THEN Y=Y+1: GOTO 770
590 IF B$="vent" THEN FOR SS=1 TO A+10: N
EXT: GOTO 770
600 IF B$="cirk" THEN W=1: GOSUB 1490: GO
TO 770
610 IF B$="vest" THEN S=270: C=0: GOTO 770
620 IF B$="tillb" THEN C=A+99+180: GOTO 7
70
630 IF B$="gent" THEN I=VAL(MID$(A$(I),
6,3)): S=I: GOTO 770
640 IF B$="hert" THEN P=I: I=I+PK: KK=KK+1
: GOSUB 1470: GOTO 770
650 IF B$="list" THEN A$="list": GOTO 25
0
660 IF B$="frem" THEN C=A: GOTO 770
670 IF B$="stop" THEN PRINT " Stop!": LIN
E="": RETURN
680 IF B$="siet" THEN RETURN
690 IF B$="lyft" THEN I=0: GOTO 770
700 IF B$="tegn" THEN I=1: GOTO 770
710 IF B$="hjem" THEN DRAW 320,200: C=0: G
OTO 770
720 IF B$="star" THEN PLOT 320,200: GOTO
770
730 IF B$="rens" THEN CLS: GOTO 770
740 IF B$="goto" THEN GOSUB 1590: I=I+GO
TO 440
750 IF B$="" THEN 770
760 PRINT " Fejl!": LINE="": CHR$(7): GOTO
240
770 PLOT XX,YY
780 DEG
790 DRAW XX+C*SIN(S),YY+C*COS(S),I: XX=XP
OS: YY=YPOS
800 IF INKEY$(CHR$(32)) THEN PRINT " Stop
!": LINE="": I=0: KK=0: S=0: I=0: GOTO 820
810 NEXT
820 RETURN
830 CLS
840 PRINT "VIDRE"
850 PRINT "HUK"
860 PRINT "LIST"
870 PRINT "FREM(XXX)"
880 PRINT "NY"
890 PRINT "RUN"
900 PRINT "HELP"
910 PRINT "RENS"
920 PRINT "TILS(XXX)"
930 PRINT "NORD"
940 PRINT "VEST"
950 PRINT "VDRE(XXX)"
960 PRINT "HJERN"
970 PRINT "HJERN"
980 PRINT "STAR"
990 PRINT "LYFT"
1000 PRINT "TEGN"
1010 PRINT "GOTO(XX)"

```



```

1020 PRINT"HENT"
1030 PRINT"DEM"
1040 PRINT"FRI"
1050 PRINT"POS"
1060 PRINT"STOP"
1070 PRINT"GENT(XXX)"
1080 PRINT"HERT"
1090 LOCATE 16,1:PRINT"VENT(XXX)"
1100 LOCATE 16,2:PRINT"RET"
1110 LOCATE 16,3:PRINT"SLUT"
1120 LOCATE 16,4:PRINT"CERK(XXX)"
1130 LOCATE 16,5:PRINT"XPOS(XXX)"
1140 LOCATE 16,6:PRINT"YPOS(XXX)"
1150 LOCATE 16,7:PRINT"SLUT"
1160 LOCATE 16,8:PRINT"IND"
1170 LOCATE 16,9:PRINT"FRAM(e)"
1180 LOCATE 16,10:PRINT"TILB(e)"
1190 LOCATE 16,11:PRINT"HØRE(g)"
1200 LOCATE 16,12:PRINT"VØRE(g)"
1210 LOCATE 16,13:PRINT"STEP(XXX)"
1220 LOCATE 20,24:PRINT " (SPACE)"
1230 IF INKEY$(CHR$(32)) THEN 1230 ELSE
CLS:RETURN
1240 LINE INPUT "Linie er der skal sætte
s i "inr$inr=VAL(inr$):IF nr<lin THEN P
RINT" Linie findes ikke ":"I:CHR$(7):GOTO
240
1250 LINE INPUT "Hvad skal der staa i "
a$(inr)
1260 RETURN
1270 LINE INPUT "Hvad skal filen hedde i
"ins$
1280 OPENOUT ns
1290 FOR a=1 TO 150
1300 PRINT #9,a$(a):NEXT
1310 CLOSEOUT
1320 PEN 1
1330 PRINT" Filen er søgt."
1340 RETURN
1350 LINE INPUT "Hvad hedder filen i "in
s$
1360 b=1
1370 OPENIN ns
1380 FOR b=1 TO 150

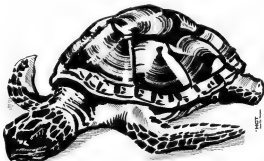
```

```

1390 INPUT #9,a$(b)
1400 NEXT
1410 CLOSEIN
1420 PEN 1
1430 FOR b=1 TO 50:IF a$(b)="" THEN lin=
b-1:GOTO 1450
1440 NEXT
1450 PRINT"/n Filen er hentet."
1460 RETURN
1470 xx=xx+1:IF xx=0: THEN lin=lin+1:lin=
0:xx=0:lin=0:xx=0:lin=0:RETURN
1480 RETURN
1490 PLOT xx,yy+a,0:FOR k=0 TO 360:IF I
NKEY$(CHR$(32)) THEN DRAW xx+a*SIN(k/180)*y
y+a*COS(k/180):FINEXT:RETURN ELSE PRINT " S
top , lin=a:lin=a:GOTO 240
1500 LINE INPUT " Linie der skal sættes
i "inr$inr=VAL(inr$):IF nr<lin THEN PRINT
" Linie findes ikke ":"I:CHR$(7):GOTO 240
1510 FOR tt=nr TO lin-1
1520 a$(tt)=a$(tt+1):NEXT
1530 lin=lin-1
1540 RETURN
1550 LINE INPUT " Hvor skal den ind øfte
r i "inr$inr=VAL(inr$):inr=nr+1:IF nr<lin:
1 THEN PRINT" Linie findes ikke ":"I:CHR$(7
):GOTO 240
1560 FOR mm=lin+1 TO nr+1 STEP -1
1570 a$(mm)=a$(mm-1):NEXT
1580 LINE INPUT "Hvad skal der staa i "i
n$inr$(nr)=n$:lin=lin+1:RETURN
1590 IF a$(lin) THEN PRINT" Ukendt linie n
ummer i ":"I:CHR$(7):GOTO 240
1600 IF INKEY$(CHR$(32)) THEN RETURN ELB
E PRINT" Stop ":"I:CHR$(7):GOTO 240
1610 FOR w=1 TO lin
1620 IF LEFT$(a$(w),4)="hert" THEN h=he
+1
1630 IF LEFT$(a$(w),4)="gent" THEN g=g
+1
1640 NEXT
1650 IF g=he THEN g=0:h=0:RETURN
1660 IF g=he THEN PRINT" Mængde 'her
t':"CHR$(7):g=0:h=0:GOTO 240
1670 IF g=he THEN PRINT" Mængde 'he
rt':"CHR$(7):g=0:h=0:GOTO 240
1680 RETURN

```

Mino LOGO



Termo- check

Med dette program, kan du udregne alverdens forskellige temperatur udvælgelser. Du kan f.eks. omregne fra Celsius til Fahrenheit, Kelvin, Reaumur, og Rankine. Eller omvendt om du synes. Et smart lille program for den lille meteorolog.

Erik Severson

[illegible]

Space mission



4 118="000000"

1 P=0

2 PRINT "3"

3 POKE36878,15

4 POKE36867,32

5 B=2

6 POKE36879,24

7 POKE36855,50

10 FOR I=0 TO 79: READ P:POKE I+7532,A: NEXT P:POKE36869,255

20 DATA 126,102,102,102,102,126,0,0,56,24,24,24,24,24,0

30 DATA 126,102,14,120,96,126,0,0,126,102,14,14,102,126,0

40 DATA 96,100,100,126,12,12,0,0,126,96,126,6,102,126,0

50 DATA 126,96,126,102,102,126,0,0,126,6,12,24,24,24,0

60 DATA 126,102,60,102,102,126,0,0,126,102,102,126,6,126,0

70 FOR I=0 TO 55: READ P:POKE I+7168,A: NEXT P:POKE36869,255

■ Du betfinder dig i den fjerde månevej, syv lysår fra Jorden, hvor den sataniske styrke fra den sorte galakse har anbragt bomber i alle rumadministrationens 12 satellitter.

Din opgave er derfor at indsamle satellitterne inden 25 sekunder, samtidig med at den sataniske styrke beskyder dig fra alle vinkler.

Opgaven er yderst vanskelig, men ved klar tankegang og præcision kan missionen lykkes. Du styrer med knapperne K, M, Z og X og kan lige proppes ned i en standard VIC-20. Space mission kan ikke anbefales til folk med svage nerver. □

Per Kjør

Statusrapport

■ Er du ofte desorienteret når du sidder ved computeren? Kan du ikke alle peels og pokes? Glemmer du ofte de forskellige adresser? Så er programmet for dig lige her!

Med dette program får du alt du behøver af vide, skrevet ud på skærmen, uden peek og poke. Blot ved SYS40000. Du får bl.a., BASIC start, slut, variable og device nr. □
Thomas Ravn



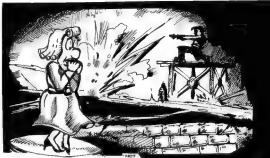
```
50 REM *****
60 :
70 FOR T=40000 TO 40567:READ A
   :POKE T,A
80 CK=CK+AINEXT T
90 :
100 IF CK<>52799 THEN PRINT"DATA FEJ
   LI":STOP
110 :
120 PRINT"DATA OK!"
130 PRINT:PRINT
140 PRINT"SYS(40000) FOR AT FRA EN"
150 PRINT"STATUS RAPPORT."
160 PRINT"(JSR @9C40 : MASKIN-KODE)"
170 END
180 :
200 DATA 76,237,157,234,234,234,234,
   234,234,234,147,14,0,13,32,32,32,
   32,32,32
201 DATA 32,32,32,13,32,32,211,84,65,
   84,65,83,45,210,65,80,80,79,82,84,
   32,32
202 DATA 13,13,13,13,32,32,184,65,83,
   73,67,45,83,84,65,82,84,32,58,32,
   0,165
203 DATA 44,166,43,32,205,189,169,
   144,160,156,32,30,171,76,162,156,
   13,32,32
204 DATA 194,65,83,73,67,45,83,76,85,
   84,32,32,58,32,0,165,175,166,174,
   32,205
205 DATA 189,169,179,160,156,32,30,
   171,76,200,156,13,32,32,214,65,82,
   45,83,84
206 DATA 65,82,84,32,32,32,1,1,1,58,
   32,0,165,46,166,45,32,205,189,169,
   217,160
207 DATA 156,32,30,171,76,235,156,13,
   32,32,193,82,82,65,89,45,83,84,65,
   82,84
208 DATA 32,58,32,0,165,48,166,47,32,
   205,189,169,232,160,156,32,30,171,
   76,14
209 DATA 157,13,32,32,193,82,82,65,
   89,45,83,76,85,84,32,32,58,32,0,
   165,50,166
210 DATA 48,32,205,189,169,32,160,
   157,32,30,171,76,50,157,234,13,32,
   32,194,65
```

```
211 DATA 83,73,67,45,76,73,78,74,69,
   32,58,32,0,165,58,166,57,32,205,
   169,169
212 DATA 67,160,157,32,30,171,76,83,
   157,13,32,32,196,65,84,65,45,76,
   73,78,74
213 DATA 68,32,32,58,32,0,165,84,166,
   63,32,205,189,169,102,160,157,32,
   30,171
214 DATA 76,120,157,13,32,32,193,85,
   68,78,69,32,70,73,76,69,82,32,58,
   32,0,169
215 DATA 0,166,152,32,205,189,76,148,
   157,13,32,32,196,69,86,73,67,69,
   32,78,82
216 DATA 46,32,32,58,32,0,169,130,
   160,157,32,30,171,189,0,166,186,
   32,205,169
217 DATA 76,183,157,13,32,32,195,85,
   82,83,79,82,32,70,65,82,86,69,58,
   32,0,169
218 DATA 165,160,157,32,30,171,169,0,
   174,134,2,32,205,189,76,219,157,
   13,32,32
219 DATA 216,45,210,69,71,73,83,84,
   69,82,32,32,58,32,0,169,201,160,
   157,32,30
220 DATA 171,169,0,174,63,156,32,205,
   189,76,18,158,142,63,156,141,62,
   156,140
221 DATA 61,156,169,74,160,156,32,30,
   171,76,127,156,13,32,32,217,45,
   210,88,71
222 DATA 73,83,84,69,82,32,32,58,32,
   0,169,0,160,156,32,30,171,174,61,
   156,169
223 DATA 0,32,205,189,76,54,158,13,
   32,32,193,67,67,85,77,85,76,65,84,
   79,82,32
224 DATA 58,32,0,169,36,160,158,32,
   30,171,174,62,156,169,0,32,205,
   189,76,89
225 DATA 158,13,32,32,201,78,84,89,
   82,62,85,80,84,32,32,32,58,0,169,
   72,160,158
226 DATA 32,30,171,169,32,32,210,255,
   234,173,21,3,174,20,3,32,205,189,
   169,13
227 DATA 32,210,255,32,210,255,96
```

Høj skræk

Du er ham som skal sætte
Gulst, der har højestræk
Gulst står på en platform, men
der er en elektrisk mur imel-
lem jer. Heldigvis kommer der
huller i muren og den skal du
igennem. Du styres med pale-
tastene.

Jesper Larsen &
Michael Hansen



ON TOWNSHIP TO COMMENCEMENT OF JUDICIAL YEAR

[illegible][illegible][illegible]



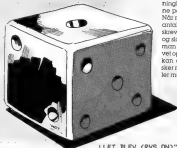
Du styrer med pilkladerne og skyder med 'O' ☐

Lars Jensen

```

0001  BEGIN
0002  LANE JOHN
0003  ORANGE
0004  1000 10000
0005  LET X=10000
0006  LET Y=10000
0007  LET Z=10000
0008  LET W=10000
0009  LET V=10000
0010  LET U=10000
0011  LET T=10000
0012  LET S=10000
0013  LET R=10000
0014  LET Q=10000
0015  LET P=10000
0016  LET O=10000
0017  LET N=10000
0018  LET M=10000
0019  LET L=10000
0020  LET K=10000
0021  LET J=10000
0022  LET I=10000
0023  LET H=10000
0024  LET G=10000
0025  LET F=10000
0026  LET E=10000
0027  LET D=10000
0028  LET C=10000
0029  LET B=10000
0030  LET A=10000
0031  LET Z=10000
0032  LET Y=10000
0033  LET X=10000
0034  LET W=10000
0035  LET V=10000
0036  LET U=10000
0037  LET T=10000
0038  LET S=10000
0039  LET R=10000
0040  LET Q=10000
0041  LET P=10000
0042  LET O=10000
0043  LET N=10000
0044  LET M=10000
0045  LET L=10000
0046  LET K=10000
0047  LET J=10000
0048  LET I=10000
0049  LET H=10000
0050  LET G=10000
0051  LET F=10000
0052  LET E=10000
0053  LET D=10000
0054  LET C=10000
0055  LET B=10000
0056  LET A=10000
0057  LET Z=10000
0058  LET Y=10000
0059  LET X=10000
0060  LET W=10000
0061  LET V=10000
0062  LET U=10000
0063  LET T=10000
0064  LET S=10000
0065  LET R=10000
0066  LET Q=10000
0067  LET P=10000
0068  LET O=10000
0069  LET N=10000
0070  LET M=10000
0071  LET L=10000
0072  LET K=10000
0073  LET J=10000
0074  LET I=10000
0075  LET H=10000
0076  LET G=10000
0077  LET F=10000
0078  LET E=10000
0079  LET D=10000
0080  LET C=10000
0081  LET B=10000
0082  LET A=10000
0083  LET Z=10000
0084  LET Y=10000
0085  LET X=10000
0086  LET W=10000
0087  LET V=10000
0088  LET U=10000
0089  LET T=10000
0090  LET S=10000
0091  LET R=10000
0092  LET Q=10000
0093  LET P=10000
0094  LET O=10000
0095  LET N=10000
0096  LET M=10000
0097  LET L=10000
0098  LET K=10000
0099  LET J=10000
0100  LET I=10000
0101  LET H=10000
0102  LET G=10000
0103  LET F=10000
0104  LET E=10000
0105  LET D=10000
0106  LET C=10000
0107  LET B=10000
0108  LET A=10000
0109  LET Z=10000
0110  LET Y=10000
0111  LET X=10000
0112  LET W=10000
0113  LET V=10000
0114  LET U=10000
0115  LET T=10000
0116  LET S=10000
0117  LET R=10000
0118  LET Q=10000
0119  LET P=10000
0120  LET O=10000
0121  LET N=10000
0122  LET M=10000
0123  LET L=10000
0124  LET K=10000
0125  LET J=10000
0126  LET I=10000
0127  LET H=10000
0128  LET G=10000
0129  LET F=10000
0130  LET E=10000
0131  LET D=10000
0132  LET C=10000
0133  LET B=10000
0134  LET A=10000
0135  LET Z=10000
0136  LET Y=10000
0137  LET X=10000
0138  LET W=10000
0139  LET V=10000
0140  LET U=10000
0141  LET T=10000
0142  LET S=10000
0143  LET R=10000
0144  LET Q=10000
0145  LET P=10000
0146  LET O=10000
0147  LET N=10000
0148  LET M=10000
0149  LET L=10000
0150  LET K=10000
0151  LET J=10000
0152  LET I=10000
0153  LET H=10000
0154  LET G=10000
0155  LET F=10000
0156  LET E=10000
0157  LET D=10000
0158  LET C=10000
0159  LET B=10000
0160  LET A=10000
0161  LET Z=10000
0162  LET Y=10000
0163  LET X=10000
0164  LET W=10000
0165  LET V=10000
0166  LET U=10000
0167  LET T=10000
0168  LET S=10000
0169  LET R=10000
0170  LET Q=10000
0171  LET P=10000
0172  LET O=10000
0173  LET N=10000
0174  LET M=10000
0175  LET L=10000
0176  LET K=10000
0177  LET J=10000
0178  LET I=10000
0179  LET H=10000
0180  LET G=10000
0181  LET F=10000
0182  LET E=10000
0183  LET D=10000
0184  LET C=10000
0185  LET B=10000
0186  LET A=10000
0187  LET Z=10000
0188  LET Y=10000
0189  LET X=10000
0190  LET W=10000
0191  LET V=10000
0192  LET U=10000
0193  LET T=10000
0194  LET S=10000
0195  LET R=10000
0196  LET Q=10000
0197  LET P=10000
0198  LET O=10000
0199  LET N=10000
0200  LET M=10000
0201  LET L=10000
0202  LET K=10000
0203  LET J=10000
0204  LET I=10000
0205  LET H=10000
0206  LET G=10000
0207  LET F=10000
0208  LET E=10000
0209  LET D=10000
0210  LET C=10000
0211  LET B=10000
0212  LET A=10000
0213  LET Z=10000
0214  LET Y=10000
0215  LET X=10000
0216  LET W=10000
0217  LET V=10000
0218  LET U=10000
0219  LET T=10000
0220  LET S=10000
0221  LET R=10000
0222  LET Q=10000
0223  LET P=10000
0224  LET O=10000
0225  LET N=10000
0226  LET M=10000
0227  LET L=10000
0228  LET K=10000
0229  LET J=10000
0230  LET I=10000
0231  LET H=10000
0232  LET G=10000
0233  LET F=10000
0234  LET E=10000
0235  LET D=10000
0236  LET C=10000
0237  LET B=10000
0238  LET A=10000
0239  LET Z=10000
0240  LET Y=10000
0241  LET X=10000
0242  LET W=10000
0243  LET V=10000
0244  LET U=10000
0245  LET T=10000
0246  LET S=10000
0247  LET R=10000
0248  LET Q=10000
0249  LET P=10000
0250  LET O=10000
0251  LET N=10000
0252  LET M=10000
0253  LET L=10000
0254  LET K=10000
0255  LET J=10000
0256  LET I=10000
0257  LET H=10000
0258  LET G=10000
0259  LET F=10000
0260  LET E=10000
0261  LET D=10000
0262  LET C=10000
0263  LET B=10000
0264  LET A=10000
0265  LET Z=10000
0266  LET Y=10000
0267  LET X=10000
0268  LET W=10000
0269  LET V=10000
0270  LET U=10000
0271  LET T=10000
0272  LET S=10000
0273  LET R=10000
0274  LET Q=10000
0275  LET P=10000
0276  LET O=10000
0277  LET N=10000
0278  LET M=10000
0279  LET L=10000
0280  LET K=10000
0281  LET J=10000
0282  LET I=10000
0283  LET H=10000
0284  LET G=10000
0285  LET F=10000
0286  LET E=10000
0287  LET D=10000
0288  LET C=10000
0289  LET B=10000
0290  LET A=10000
0291  LET Z=10000
0292  LET Y=10000
0293  LET X=10000
0294  LET
```


Eneren



Dette spil hedder eneren, fordi computeren simulerer terningkast og må lægge øjnene på terningerne sammen. Når man har nået et rimeligt antal, kan man få sine points skrevet op - gør man ikke det, og står en ENER, vil de points man har samlet (og ikke skrevet op) være tabt. Naturligvis kan der spilles flere. Og ønsker man at spille alene, spiller man mod computeren. □

Tommy Christensen

```

1 REM
2 POKE 53280,2:POKE 53281,13
3 PRINT*(CLR)*
4 PRINT*(CRSR NED15,CRSR HØJRE13,
  RVS ON)TAST SPACE*
5 PRINT*(HOME,CRSR NED5)*
6 PRINT*(CRSR HØJRE4)*
7
8 PRINT*(CRSR HØJRE3) | | | |
9
10 PRINT*(CRSR HØJRE3) | | | |
11
12 PRINT*(CRSR HØJRE3) | | | |
13
14 PRINT*(CRSR HØJRE3) | | | |
15
16 PRINT*(CRSR HØJRE3,
  SPACE) | | | |
17
18 PRINT*(CRSR HØJRE3,
  SPACE2) | | | |
19
20 FOR A=55539 TO 55878:POKE A,1
  :GET A$:IF A$="" THEN 85
21 POKE A-188,2:NEXT
22 GOTO 49
23 PRINT*(CLR)*
24 INPUT*(CRSR NED)HVR HVANG 5
  PILLERE : "2
25 IF Z>6 OR Z<1 THEN PRINT*(CRSR NE
  D)FØRKERT ANTAL SPILLERE (MAX. 6)*
  :GOTO 87
26 PRINT*(CLR)*:"DIN HÅ(2),NP(2)
27 FOR I=1 TO Z
28 PRINT*(CRSR NED3,CRSR HØJRE3)TAST
  SPILLER "I"(CRSR VENSTRE)*S NAV
  N : " :INPUT N$(I):NEXT I
29 PRINT*(CLR)*
30 CO=8:X=0
31 PRINT*(HOME)*
32 T=INT(RND(1)*6)+1
33 PRINT*(CRSR NED2,CRSR HØJRE10)SP
  ILLER : COMMODORE*
34 PRINT*(CRSR NED2,CRSR HØJRE11)TA

```

```

LLET BLEV (RVS ON)*:T
:FOR A=1 TO 388:NEXT A
:IF T=1 THEN 508
200 CO=CO+T:IF CO>22 THEN CP=CO+CP
:GOTO 508
220 GOTO 138
230 PRINT*(CLR)*
240 CO=8:X=X+1
250 PRINT*(HOME)*
270 PRINT*(CRSR NED,CRSR HØJRE10)SPI
  LLER : (CRSR HØJRE2,RVS ON)*:HAR(X)
280 T=INT(RND(1)*6)+1
290 PRINT*(CRSR NED4,CRSR HØJRE10)TA
  LLET BLEV (RVS ON)*:T
:IF T=1 THEN FOR I=1 TO 400:NEXT
:GOTO 508
295 CO=CO+T:PRINT*(CRSR NED2,
  CRSR HØJRE10)DU HAR NU*
  CO* POINTS*
300 PRINT*(CRSR NED5,CRSR HØJRE3)SKA
  L DINE POINTS SKRIVES OP (J/N)?*
310 GET A$:IF A$="" THEN 318
315 IF A$="S" THEN END
320 IF A$="J" THEN NP(X)=NP(X)+CO
:GOTO 508
325 IF A$="N" THEN 258
330 GOTO 318
340 PRINT*(CLR)*
350 PRINT*(CRSR NED,CRSR HØJRE4)COM
  MODORE HAR*:CP:POINTS*
355 FOR I=1 TO Z
360 PRINT*(CRSR NED2,CRSR HØJRE4)*
  HAR(I): " HAR*:NP(I):POINTS*:NEXT
370 PRINT*(CRSR NED2,CRSR HØJRE14,
  RVS ON)TAST SPACE*
380 GET A$:IF A$="S" THEN END
385 IF A$="O" THEN 548
390 IF X=0 THEN 238
395 IF X>1 AND Z>1 AND X<Z THEN 238
400 GOTO 188

```

Hukommelses- husker

■ Hvis du er én af dem, der ofte er i tvivl om, hvorvidt der er plads til program og data i computeren, og du prøver at skrive "tre(8)" eller lignende, får du et svar, som måske ikke sandt?

Med dette program er du helt fri for sådanne "ovenstående". Du skriver blot (eller køber) SYS49152 og straks står der på skærmen, hvor meget plads programmet fylder, hvor meget plads der er tilbage, og hvor meget arrays, variable og lignende, der er brugt. □

Thomas Ravn



PROGRAM: MEMORYLIST.894-3

```

10 REM *****
20 REM *   MEMORY-LISTER   *
30 REM *   *   *   *   *   *
40 REM *   AF THOMAS RAVN 1985 *
50 REM *****
60 :
70 FOR T=49152 TO 49337:READ A
   :POKE T,A
80 CK=CK+A*NEXT T
90 :
100 IF CK<>17099 THEN PRINT"DATA FEJ
   LI"ISTOP
110 :
120 PRINT"(CLR)DATA OK!"
130 PRINT:PRINT
140 PRINT"SYS(49152) FOR AT FAA EN L
   ISTE OVER"
150 PRINT"_____ BRUGEN AF HUKKO
   HENSEN."
160 PRINT:END
170 :
180 DATA 168,115,160,192,32,30,171,
   56,165,45,229,43,170,165,46,229,
   44,32,105
190 DATA 192,160,192,168,126,32,30,
   171,56,165,47,229,45,170,165,48,
   229,46,32
200 DATA 105,192,160,192,168,141,32,
   30,171,56,165,48,229,47,170,165,
   50,229,48
210 DATA 32,105,192,160,192,168,154,
   32,30,171,56,165,55,229,51,170,
   165,56,229
220 DATA 52,32,105,192,160,192,168,
   167,32,30,171,56,165,51,229,49,
   170,165,52
230 DATA 229,50,32,105,192,168,13,76,
   210,255,32,205,169,169,103,160,
   136,76,30
240 DATA 171,13,80,82,78,71,82,65,77,
   32,32,58,32,0,13,86,65,82,73,65,
   66,76,69
250 DATA 82,58,32,0,13,65,82,82,65,
   89,39,69,82,32,58,32,0,13,83,84,
   82,69,78
260 DATA 71,69,32,32,58,32,0,13,70,
   82,73,32,32,32,32,32,58,32,0,
   32,66,69
270 DATA 84,69,0

```

Grand Marathon

Der er nerves på dette Grand Prix-spil til enen Lambda, Marathon eller Power 3000. Et er, at du skal køre gennem en svær bane på den korteste tid. Noget andet er, at du bliver forment adgang til en ny omgang, hvis du ikke er god nok med et stykke.

Som navn! er det ikke efterladt plads til amøbler, men prøv nu alligevel. Det kunne jo være, at netop DU var den heldige vinder af Grand Prix pokalen, Jæsen-Bundgaard.



```

1 REM "JURGEN BUNSGAARD"
2 LET N=0
6 GOSUB 4000
10 LET A=100
11 CLS
15 LET S=100
20 LET B1=1
25 LET I1=15
30 LET TED=100
35 LET N=N+1
40 LET PO=0
70 PRINT AT 10,0;" "
80 PRINT AT 10,0;" "
90 PRINT AT 10,0;" "
81 BOTS 1000
100 PRINT AT 20,0;" "
101 RETRY
170 PRINT AT 20,0;" "

```

```

171 RETURN
172 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
173 RETURN
174 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
175 RETURN
176 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
177 RETURN
178 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
179 RETURN
180 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
181 RETURN
182 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
183 RETURN
184 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
185 RETURN
186 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
187 RETURN
188 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
189 RETURN
190 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
191 RETURN
192 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
193 RETURN
194 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
195 RETURN
196 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
197 RETURN
198 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
199 RETURN
200 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
201 RETURN
202 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
203 RETURN
204 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
205 RETURN
206 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
207 RETURN
208 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
209 RETURN
210 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
211 RETURN
212 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
213 RETURN
214 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
215 RETURN
216 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
217 RETURN
218 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
219 RETURN
220 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
221 RETURN
222 PRINT AT 20,01;"XXXXXXXXXXXXX"
      "XXXXXXXXXX"
223 RETURN
224 STOP
1000 GOSUB R
1001 PRINT AT B1,IL1;" "
1002 LET Y=RN0
1003 IF V1,2 THEN PRINT AT 20,INT
Y+14)+10;IF
1004 LET D=PEEK (PEEK 16398+256+PE
K 16399)
1005 IF D<128 HAD V1,2 THEN PRINT
AT 20,INT (Y+14)+10;IF"
1006 IF INKEYS="5" OR INKEYS="B" T
HEN GOTO 2000

```

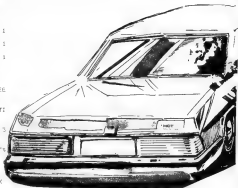



```

1007 IF INKEYS="7" AND B115 THEN
101 LET B1=B1+1
1008 SCROLL
1009 LET B=B+2
1010 IF B(170) THEN GOTO 1030

1011 IF B(185) AND B(193) THEN GOTO 1
1020
1012 IF B(198) AND B(240) THEN GOTO 1
1030
1013 IF B(256) AND B(290) THEN GOTO 1
1030
1014 IF B(292) THEN LET B=100
1020 LET A=B
1035 PRINT AT B1,IL1
1040 LET B=PEEK (PEEK 16398+256+PEEK
16399)
1042 IF B=22 THEN LET M=M+1
1043 IF S=22 AND TID(90) THEN LET T1
D=TID+.08
1045 PRINT AT B1,1,"V"
1050 IF S(0) AND S(1)22 THEN GOSUB 3
103
1070 IF M(0) THEN LET TID=TID-1
1075 IF TID(2) THEN PRINT AT 0,21"
"
1080 IF TID(0) THEN GOTO 3300
1100 LET PD=PD+(B1/2)
2000 GOTO 1090
3002 LET IL=IL+(INKEYS="8" AND IL(
30)-(INKEYS="5" AND IL(5)
3003 IF B1(2) AND RND(1).7 THEN LET B1
=B1-1
3005 RETURN
3100 LET B1=1
3120 LET TID=TID-20
3200 RETURN
3300 LET PD=INT PD
3310 IF PD<PD THEN LET PD=PD
3320 PRINT AT 5,11"POINT"
3330 PRINT AT 7,21"PD
3340 PRINT AT 10,11"PDPOINT"
3350 PRINT AT 12,21"PD
3360 PRINT AT 15,11"NYT .08"
3370 PRINT AT 18,21"(J/N)"
3380 IF INKEYS="J" THEN GOTO 10
3390 IF INKEYS="N" THEN GOTO 5
3400 GOTO 3380
4000 PRINT AT 3,41"
4010 PRINT AT 4,41"
4020 PRINT AT 5,41"
4030 PRINT "....."
4440 PRINT "
4450 PRINT "
4460 PRINT "
4470 PRINT "
4480 PRINT "
4490 PRINT "
4500 PRINT "
4510 PRINT "
4520 PRINT "
4530 PRINT "
4540 PRINT "
4550 PRINT "
4560 PRINT "
4570 PRINT "
4580 PRINT "
4590 PRINT "
4600 PRINT "
4610 PRINT "
4620 PRINT "
4630 PRINT "
4640 PRINT "
4650 PRINT "
4660 PRINT "
4670 PRINT "
4680 PRINT "
4690 PRINT "
4700 PRINT "
4710 PRINT "
4720 PRINT "
4730 PRINT "
4740 PRINT "
4750 PRINT "
4760 PRINT "
4770 PRINT "
4780 PRINT "
4790 PRINT "
4800 PRINT "
4810 PRINT "
4820 PRINT "
4830 PRINT "
4840 PRINT "
4850 PRINT "
4860 PRINT "
4870 PRINT "
4880 PRINT "
4890 PRINT "
4900 PRINT "
4910 PRINT "
4920 PRINT "
4930 PRINT "
4940 PRINT "
4950 PRINT "
4960 PRINT "
4970 PRINT "
4980 PRINT "
4990 PRINT "
5000 PRINT "
5010 PRINT "
5020 PRINT "
5030 PRINT "
5040 PRINT "
5050 PRINT "
5060 PRINT "
5070 PRINT "
5080 PRINT "
5090 PRINT "
5100 PRINT "
5110 PRINT "
5120 PRINT "
5130 PRINT "
5140 PRINT "
5150 PRINT "
5160 PRINT "
5170 PRINT "
5180 PRINT "
5190 PRINT "
5200 PRINT "
5210 PRINT "
5220 PRINT "
5230 PRINT "
5240 PRINT "
5250 PRINT "
5260 PRINT "
5270 PRINT "
5280 PRINT "
5290 PRINT "
5300 PRINT "
5310 PRINT "
5320 PRINT "
5330 PRINT "
5340 PRINT "
5350 PRINT "
5360 PRINT "
5370 PRINT "
5380 PRINT "
5390 PRINT "
5400 PRINT "
5410 PRINT "
5420 PRINT "
5430 PRINT "
5440 PRINT "
5450 PRINT "
5460 PRINT "
5470 PRINT "
5480 PRINT "
5490 PRINT "
5500 PRINT "
5510 PRINT "
5520 PRINT "
5530 PRINT "
5540 PRINT "
5550 PRINT "
5560 PRINT "
5570 PRINT "
5580 PRINT "
5590 PRINT "
5600 PRINT "
5610 PRINT "
5620 PRINT "
5630 PRINT "
5640 PRINT "
5650 PRINT "
5660 PRINT "
5670 PRINT "
5680 PRINT "
5690 PRINT "
5700 PRINT "
5710 PRINT "
5720 PRINT "
5730 PRINT "
5740 PRINT "
5750 PRINT "
5760 PRINT "
5770 PRINT "
5780 PRINT "
5790 PRINT "
5800 PRINT "
5810 PRINT "
5820 PRINT "
5830 PRINT "
5840 PRINT "
5850 PRINT "
5860 PRINT "
5870 PRINT "
5880 PRINT "
5890 PRINT "
5900 PRINT "
5910 PRINT "
5920 PRINT "
5930 PRINT "
5940 PRINT "
5950 PRINT "
5960 PRINT "
5970 PRINT "
5980 PRINT "
5990 PRINT "
6000 PRINT "
6010 PRINT "
6020 PRINT "
6030 PRINT "
6040 PRINT "
6050 PRINT "
6060 PRINT "
6070 PRINT "
6080 PRINT "
6090 PRINT "
6100 PRINT "
6110 PRINT "
6120 PRINT "
6130 PRINT "
6140 PRINT "
6150 PRINT "
6160 PRINT "
6170 PRINT "
6180 PRINT "
6190 PRINT "
6200 PRINT "
6210 PRINT "
6220 PRINT "
6230 PRINT "
6240 PRINT "
6250 PRINT "
6260 PRINT "
6270 PRINT "
6280 PRINT "
6290 PRINT "
6300 PRINT "
6310 PRINT "
6320 PRINT "
6330 PRINT "
6340 PRINT "
6350 PRINT "
6360 PRINT "
6370 PRINT "
6380 PRINT "
6390 PRINT "
6400 PRINT "
6410 PRINT "
6420 PRINT "
6430 PRINT "
6440 PRINT "
6450 PRINT "
6460 PRINT "
6470 PRINT "
6480 PRINT "
6490 PRINT "
6500 PRINT "
6510 PRINT "
6520 PRINT "
6530 PRINT "
6540 PRINT "
6550 PRINT "
6560 PRINT "
6570 PRINT "
6580 PRINT "
6590 PRINT "
6600 PRINT "
6610 PRINT "
6620 PRINT "
6630 PRINT "
6640 PRINT "
6650 PRINT "
6660 PRINT "
6670 PRINT "
6680 PRINT "
6690 PRINT "
6700 PRINT "
6710 PRINT "
6720 PRINT "
6730 PRINT "
6740 PRINT "
6750 PRINT "
6760 PRINT "
6770 PRINT "
6780 PRINT "
6790 PRINT "
6800 PRINT "
6810 PRINT "
6820 PRINT "
6830 PRINT "
6840 PRINT "
6850 PRINT "
6860 PRINT "
6870 PRINT "
6880 PRINT "
6890 PRINT "
6900 PRINT "
6910 PRINT "
6920 PRINT "
6930 PRINT "
6940 PRINT "
6950 PRINT "
6960 PRINT "
6970 PRINT "
6980 PRINT "
6990 PRINT "
7000 PRINT "
7010 PRINT "
7020 PRINT "
7030 PRINT "
7040 PRINT "
7050 PRINT "
7060 PRINT "
7070 PRINT "
7080 PRINT "
7090 PRINT "
7100 PRINT "
7110 PRINT "
7120 PRINT "
7130 PRINT "
7140 PRINT "
7150 PRINT "
7160 PRINT "
7170 PRINT "
7180 PRINT "
7190 PRINT "
7200 PRINT "
7210 PRINT "
7220 PRINT "
7230 PRINT "
7240 PRINT "
7250 PRINT "
7260 PRINT "
7270 PRINT "
7280 PRINT "
7290 PRINT "
7300 PRINT "
7310 PRINT "
7320 PRINT "
7330 PRINT "
7340 PRINT "
7350 PRINT "
7360 PRINT "
7370 PRINT "
7380 PRINT "
7390 PRINT "
7400 PRINT "
7410 PRINT "
7420 PRINT "
7430 PRINT "
7440 PRINT "
7450 PRINT "
7460 PRINT "
7470 PRINT "
7480 PRINT "
7490 PRINT "
7500 PRINT "
7510 PRINT "
7520 PRINT "
7530 PRINT "
7540 PRINT "
7550 PRINT "
7560 PRINT "
7570 PRINT "
7580 PRINT "
7590 PRINT "
7600 PRINT "
7610 PRINT "
7620 PRINT "
7630 PRINT "
7640 PRINT "
7650 PRINT "
7660 PRINT "
7670 PRINT "
7680 PRINT "
7690 PRINT "
7700 PRINT "
7710 PRINT "
7720 PRINT "
7730 PRINT "
7740 PRINT "
7750 PRINT "
7760 PRINT "
7770 PRINT "
7780 PRINT "
7790 PRINT "
7800 PRINT "
7810 PRINT "
7820 PRINT "
7830 PRINT "
7840 PRINT "
7850 PRINT "
7860 PRINT "
7870 PRINT "
7880 PRINT "
7890 PRINT "
7900 PRINT "
7910 PRINT "
7920 PRINT "
7930 PRINT "
7940 PRINT "
7950 PRINT "
7960 PRINT "
7970 PRINT "
7980 PRINT "
7990 PRINT "
8000 PRINT "
8010 PRINT "
8020 PRINT "
8030 PRINT "
8040 PRINT "
8050 PRINT "
8060 PRINT "
8070 PRINT "
8080 PRINT "
8090 PRINT "
8100 PRINT "
8110 PRINT "
8120 PRINT "
8130 PRINT "
8140 PRINT "
8150 PRINT "
8160 PRINT "
8170 PRINT "
8180 PRINT "
8190 PRINT "
8200 PRINT "
8210 PRINT "
8220 PRINT "
8230 PRINT "
8240 PRINT "
8250 PRINT "
8260 PRINT "
8270 PRINT "
8280 PRINT "
8290 PRINT "
8300 PRINT "
8310 PRINT "
8320 PRINT "
8330 PRINT "
8340 PRINT "
8350 PRINT "
8360 PRINT "
8370 PRINT "
8380 PRINT "
8390 PRINT "
8400 PRINT "
8410 PRINT "
8420 PRINT "
8430 PRINT "
8440 PRINT "
8450 PRINT "
8460 PRINT "
8470 PRINT "
8480 PRINT "
8490 PRINT "
8500 PRINT "
8510 PRINT "
8520 PRINT "
8530 PRINT "
8540 PRINT "
8550 PRINT "
8560 PRINT "
8570 PRINT "
8580 PRINT "
8590 PRINT "
8600 PRINT "
8610 PRINT "
8620 PRINT "
8630 PRINT "
8640 PRINT "
8650 PRINT "
8660 PRINT "
8670 PRINT "
8680 PRINT "
8690 PRINT "
8700 PRINT "
8710 PRINT "
8720 PRINT "
8730 PRINT "
8740 PRINT "
8750 PRINT "
8760 PRINT "
8770 PRINT "
8780 PRINT "
8790 PRINT "
8800 PRINT "
8810 PRINT "
8820 PRINT "
8830 PRINT "
8840 PRINT "
8850 PRINT "
8860 PRINT "
8870 PRINT "
8880 PRINT "
8890 PRINT "
8900 PRINT "
8910 PRINT "
8920 PRINT "
8930 PRINT "
8940 PRINT "
8950 PRINT "
8960 PRINT "
8970 PRINT "
8980 PRINT "
8990 PRINT "
9000 PRINT "
9010 PRINT "
9020 PRINT "
9030 PRINT "
9040 PRINT "
9050 PRINT "
9060 PRINT "
9070 PRINT "
9080 PRINT "
9090 PRINT "
9100 PRINT "
9110 PRINT "
9120 PRINT "
9130 PRINT "
9140 PRINT "
9150 PRINT "
9160 PRINT "
9170 PRINT "
9180 PRINT "
9190 PRINT "
9200 PRINT "
9210 PRINT "
9220 PRINT "
9230 PRINT "
9240 PRINT "
9250 PRINT "
9260 PRINT "
9270 PRINT "
9280 PRINT "
9290 PRINT "
9300 PRINT "
9310 PRINT "
9320 PRINT "
9330 PRINT "
9340 PRINT "
9350 PRINT "
9360 PRINT "
9370 PRINT "
9380 PRINT "
9390 PRINT "
9400 PRINT "
9410 PRINT "
9420 PRINT "
9430 PRINT "
9440 PRINT "
9450 PRINT "
9460 PRINT "
9470 PRINT "
9480 PRINT "
9490 PRINT "
9500 PRINT "
9510 PRINT "
9520 PRINT "
9530 PRINT "
9540 PRINT "
9550 PRINT "
9560 PRINT "
9570 PRINT "
9580 PRINT "
9590 PRINT "
9600 PRINT "
9610 PRINT "
9620 PRINT "
9630 PRINT "
9640 PRINT "
9650 PRINT "
9660 PRINT "
9670 PRINT "
9680 PRINT "
9690 PRINT "
9700 PRINT "
9710 PRINT "
9720 PRINT "
9730 PRINT "
9740 PRINT "
9750 PRINT "
9760 PRINT "
9770 PRINT "
9780 PRINT "
9790 PRINT "
9800 PRINT "
9810 PRINT "
9820 PRINT "
9830 PRINT "
9840 PRINT "
9850 PRINT "
9860 PRINT "
9870 PRINT "
9880 PRINT "
9890 PRINT "
9900 PRINT "
9910 PRINT "
9920 PRINT "
9930 PRINT "
9940 PRINT "
9950 PRINT "
9960 PRINT "
9970 PRINT "
9980 PRINT "
9990 PRINT "

```



```

4580 PRINT "
4590 NEXT I
4600 PRINT "
4610 PRINT AT 2,12:"CAR RUN"
4612 PRINT AT 4,21:"DU SKAL I DIN R
ACERSEL -V"
4614 PRINT AT 5,21:"KORE IGENNEM EN
DARL UDEN AT"
4616 PRINT AT 6,21:"RAMME KANTERNE
ELLER DE ANDRE"
4618 PRINT AT 7,21:"BILER -V"
4620 PRINT AT 8,21:"DU HAR ET VIST
RUP TID,80% DU"
4622 PRINT AT 9,21:"SKAL KORE BARNEN
IGENNEM PÅ"
4624 PRINT AT 10,21:"OG HVIS DU IKK
E HAR DET,ER"
4626 PRINT AT 11,21:"LOBET SLUT, DU
FAR KERE TID"
4628 PRINT AT 12,21:"HVER BANG DU N
AR KORT EN OM"
4630 PRINT AT 13,21:"BANGS"
4632 PRINT AT 14,21:"DET NOSTER MED
ET TID AT RAMME"
4634 PRINT AT 15,21:"IND I NOGET,OG
DET NOSTER "
4636 PRINT AT 16,21:"LIDT TID AT DR
"
4638 PRINT AT 17,21:"DU DREJER MED
PILNE 5 OG 8,"
4640 PRINT AT 18,21:"OG RYKKER FREM
PÅ BARNEN MED"
4642 PRINT AT 19,21:"PIL 7, SOM GIV
ER FLERE POINT,"
4644 PRINT AT 20,151:"TAST EN TAST,
"
4700 PAUSE 400
4710 RETURN
4800 SAVE "CAR Run"
4810 RUN

```

TIC-TAC



■ Spillet består af en plade med 32 pindes og et hul i midten. Det gælder så om at fylde og tjene pinde sådan at den sidste pind fyldes ind i det midterste hul. Reglementet er at man kun må fylde en pind hen over en anden, der så skal tjenes.

Programmet kræver joystick i port 2, og hvis man vil slappe spillet, kan det gøres med ☐ mellemrum og return ☐

Anders Nathestad

```
1 GOTO 4
2 OPEN 1:8,15,"S:TIC-TAC":CLOSE 1
3 SAVE"TIC-TAC",8
4 REM AF ANDERS NATHESTAD
10 POKE 53281,9:POKE 53280,9
   :POKE 646,7
20 PRINT"(CLR)"
1000 REM*****
***
1010 REM*** OPSTILLE START-POSITION
***
1020 REM*****
***
1030 FOR I=1 TO 6
1040 READ A,B,Y
1050 FOR X=A TO B:POKE 1024+X+40*Y,67
   :NEXT X
1060 NEXT I
1070 FOR I=1 TO 6
1080 READ A,B,X
1090 FOR Y=A TO B:POKE 1024+X+40*Y,66
   :NEXT Y
1100 NEXT I
1110 FOR I=1 TO 12
1120 READ A,B,C
1130 POKE 1024+A+40*B,C
1140 NEXT I
1150 FOR I=1 TO 8
1160 READ A,B,Y
1170 FOR X=A TO B STEP 3
   :POKE 1024+X+40*Y,81:NEXT X
1180 NEXT I
1190 POKE 1523,46:POKE 55795,0
2000 REM*****
***
2010 REM*** LED EFTER STARTSTED ***
***
2020 REM*****
***
2030 X=19:Y=12
2040 JOY=PEEK(56320)-117
2050 GET A$:IF A$=CHR$(32)THEN PRINT
   "(CLR)":END
2055 IF A$=CHR$(13)THEN RUN
2060 IF JOY=10 THEN 2040
2070 X1=X-(3*(JOY=2))+(3*(JOY=6))
2080 Y1=Y-(3*(JOY=8))+(3*(JOY=9))
2090 A=1024+X1+40*Y1
2100 IF PEEK(A)>81 AND PEEK(A)<46
```



```
THEN 2040
2110 IF JOY<0 THEN POKE 55296+(A-102
4),6:X=X1:Y=Y1:GOTO 3000
   :REM BEVÆGELSE
2120 POKE 55296+X+40*Y,7:REM GUL
2130 POKE 55296+(A-1024),0:REM SORT
2140 X=X1:Y=Y1
2150 GOTO 2040
3000 REM*****
***
3010 REM*** BEVÆGELSE *****
***
3020 REM*****
***
3030 FOR I=1 TO 100:NEXT I:JOY=0
3040 JOY=PEEK(56320)-117
   :IF JOY=10 THEN 3030
3050 X1=X-(3*(JOY=2))+(3*(JOY=6))
3060 Y1=Y-(3*(JOY=8))+(3*(JOY=9))
3070 X2=X-(6*(JOY=2))+(6*(JOY=6))
3080 Y2=Y-(6*(JOY=8))+(6*(JOY=9))
3090 A=1024+X1+40*Y1
3100 B=1024+X2+40*Y2
3110 IF PEEK(A)>81 OR PEEK(B)<46 T
HEN POKE 55296+X+40*Y,0:GOTO 2040
3120 POKE 1024+X+40*Y,46
   :POKE 55296+X+40*Y,7
3130 POKE A,46
3140 POKE B,81
3150 POKE B,81:POKE 55296+(B-1024),0
3160 X=X2:Y=Y2
3170 GOTO 2040
4000 REM*****
***
4010 REM*** D A T A *****
***
4020 REM*****
***
4030 DATA 15,23,1,9,13,7,25,29,7,9,
   13,17,25,29,17,15,23,23
4040 DATA 8,16,8,8,16,30,2,6,14,2,6,
   24,18,22,14,18,22,24
4050 DATA 14,1,112,8,7,112,24,17,112,
   24,1,110,30,7,110,14,17,110,24,7,
   109
4060 DATA 14,23,109,8,17,109,14,7,
   125,30,17,125,24,23,125
4070 DATA 16,22,3,16,22,6,16,22,18,
   16,22,21,10,28,9,10,28,15,10,16,
   12,22,28,12
```

TRON



■ Spillet TRON styrer du en motorcykel rundt på en afgrænset bane. Du må ikke ramme hverken din modstander eller din egen strøbe- «TRON» har været meget til næsten alle microer så det var også på tide det kom til PC'erne

Spillet byder på valg mellem 2 hastigheder plus valg af vindende pointtal. Karsten af TRON kræver grafisk adapter. De grafiske tegn opnået ved at holde ALT nede. Hverdes nummeret på det ønskede grafiske indstilles □

Søren Madsen

```

10 REM *****
20 REM *****
30 REM *****
40 REM *****
50 REM *****
60 REM *****
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *****
100 REM *****
110 REM *****
120 REM *****
130 REM *****
140 REM *****
150 REM *****
160 REM *****
170 REM *****
180 REM *****
190 REM *****
200 REM *****
210 REM *****
220 REM *****
230 REM *****
240 REM *****
250 REM *****
260 REM *****
270 REM *****
280 REM *****
290 REM *****
300 REM *****
310 REM *****
320 REM *****
330 REM *****
340 REM *****
350 REM *****
360 REM *****
370 REM *****
380 REM *****
390 REM *****
400 REM *****
410 REM *****
420 REM *****
430 REM *****
440 REM *****
450 REM *****
460 REM *****
470 REM *****
480 REM *****
490 REM *****
500 REM *****
510 REM *****
520 REM *****
530 REM *****
540 REM *****
550 REM *****
560 REM *****
570 REM *****
580 REM *****
590 REM *****
600 REM *****
610 REM *****
620 REM *****
630 REM *****
640 REM *****
650 REM *****
660 REM *****
670 REM *****
680 REM *****
690 REM *****
700 REM *****
710 REM *****
720 REM *****
730 REM *****
740 REM *****
750 REM *****
760 REM *****
770 REM *****
780 REM *****
790 REM *****
800 REM *****
810 REM *****
820 REM *****
830 REM *****
840 REM *****
850 REM *****
860 REM *****
870 REM *****
880 REM *****
890 REM *****
900 REM *****
910 REM *****
920 REM *****
930 REM *****
940 REM *****
950 REM *****
960 REM *****
970 REM *****
980 REM *****
990 REM *****

```

```

520 REM *****
530 REM *****
540 REM *****
550 REM *****
560 REM *****
570 REM *****
580 REM *****
590 REM *****
600 REM *****
610 REM *****
620 REM *****
630 REM *****
640 REM *****
650 REM *****
660 REM *****
670 REM *****
680 REM *****
690 REM *****
700 REM *****
710 REM *****
720 REM *****
730 REM *****
740 REM *****
750 REM *****
760 REM *****
770 REM *****
780 REM *****
790 REM *****
800 REM *****
810 REM *****
820 REM *****
830 REM *****
840 REM *****
850 REM *****
860 REM *****
870 REM *****
880 REM *****
890 REM *****
900 REM *****
910 REM *****
920 REM *****
930 REM *****
940 REM *****
950 REM *****
960 REM *****
970 REM *****
980 REM *****
990 REM *****

```



Program kartotek

■ Ofte har en "hjemme-computer bedst" et syndigt sød i sine programbånd, hvilket sammeider resultater i, at et vigtigt program forsvinder, eller slettes. Programmet som vi her viser, er et program kartotek, beregnet til Amstrad, og det kan bruges til både bånd eller diskette. Man kan for eksempel indtaste programmets titel, placeringen på bånd, bånd nummer, og på hvilken båndside programmet ligger. En anden funktion i programmet er, at man kan få alle titlerne samt deres placering udskrivet. □

Henrik Rønnevig

```

10 '
20 ' PROGRAM-KARTOTEK
30 '
40 ' LAVET 1 AUGUST/1985
50 '
60 ' AF HENRIK RØNNEST.
70 '
80 MODE 2:INK 0,0:ORDER 0:INK 1,24:PEN 1:PAPER 0:DIH NR$(500),NR$(500),BP$(500)
90 DK$(500)
100 INPUT "SKAL DER HENTES GAMLE DATA (J/N) : ",NY$(1)IF UPPER$(NY$)="J" THEN 100 G
100 GOTO 140
100 OPENIN"P-DATA":FOR Q=0 TO 501
110 LINE INPUT#2,NR$(Q):LINE INPUT#5,NR$(Q):LINE INPUT#5,BP$(Q):LINE INPUT#5,DK$
(Q):AN=Q
120 IF Q=0 THEN NEXT Q ELSE 130
130 CLOSEIN
140 CLS:RESTORE:TEXT$="PROGRAM-KARTOTEK, LAVET AF HENRIK RØNNEST, AUGUST/1985,
AMSTRAD CPC 464, "+DOSUB 450:" RUMME-RUTINE
150 FOR Q=2 TO 8 STEP 2:READ MENU$:LOCATE 20,0+B:PRINT Q/2;" "MENU$:NEXT Q
160 DATA INDSKRIV NYE DATA,,SE ALLE TITLER,,SEM DATA PAA BRAND/DISKETTE,,SE DATA
OM ENKEL TITEL,
170 PRINT CHR$(7):LOCATE 21,20:INPUT "ANGIV NUMMER : ",NR$(1)IF NR$(1) OR NR$(4) THEN 1
70
180 CLS:ON NR GOTO 190,200,330,500
190 TEXT$="INDSKRIVNING AF NYE DATA,KENDES DE ØNSKEDE DATA IKKE, SAA TRYK ENTER
",+DOSUB 450
200 " INDSKRIVNING AF NYE DATA
210 LOCATE 2,4:LINE INPUT "PROGRAMNAVN " : ",NR$(AN):IF NR$(AN)="" THEN NR$(A
N)="UKENST"
220 LOCATE 2,5:LINE INPUT "BRAND NR + SIDE " : ",NR$(AN):IF NR$(AN)="" THEN NR$(A
N)="UKENST"
230 LOCATE 2,6:LINE INPUT "BRAND PLACERING " : ",BP$(AN):IF BP$(AN)="" THEN BP$(A
N)="UKENST"
240 LOCATE 2,7:LINE INPUT "DISK,NR + SIDE " : ",DK$(AN):IF DK$(AN)="" THEN DK$(A
N)="UKENST"
250 LOCATE 2,10:INPUT "ER DISSE DATA I ORDEN (J/N) : ",KK$
260 IF UPPER$(KK$)!="J" THEN CLS:GOTO 190 ELSE AN=AN+1
270 GOTO 140
280 TEXT$="UDSKRIVNING AF ALLE TITLER, BRUG NELLETRUMS-TASTEN FOR PAUSE, "+DOSUB
450
290 LOCATE 1,5:FOR Q=0 TO AN-1:PRINT USING "#### "10:PRINT NR$(Q)
300 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 490
310 NEXT Q:PRINT
TRYK PAA "ENTER"
320 IF INKEY(18)=0 THEN 140 ELSE 330
330 " OUTPUT PAA DISKETTE, ELLER BRAND
340 TEXT$="UDLÆSNING AF PROGRAM-DATA PAA DISKETTE, ELLER BRAND, "+DOSUB 450
350 LOCATE 2,5:PRINT "INDGÆT BRAND/DISKETTE, HVORPAA DATA SKAL UDLÆSES, DEREFT
ER TRYK ENTER"
360 IF INKEY(18)=0 THEN 340
370 LOCATE 2,7:OPENOUT "P-DATA"
380 FOR Q=0 TO AN
390 PRINT #5,NR$(Q)
400 PRINT #5,NR$(Q)
410 PRINT #5,BP$(Q)
420 PRINT #5,DK$(Q)
430 NEXT Q:CLOSEOUT:GOTO 140
440 END
450 ORIGIN 0,0:DRAW 0,230:DRAW 635,390:DRAW 635,0:DRAW 0,0
460 LOCATE 2,2:PRINT TEXT$
470 ORIGIN 0,360:DRAW 640,0
480 RETURN
490 IF INKEY(47)=0 THEN RETURN ELSE 490
500 TEXT$="INDSKRIV PROGRAMNAVN, OG AMSTRAD VIL PROVE AT FINDE DATA OM PROGRAMM
ET":DOSUB 450
510 LOCATE 2,5:INPUT "PROGRAMNAVN : ",SD$
520 FOR Q=0 TO AN
530 IF SD$=NR$(Q) THEN 530 ELSE NEXT Q:LOCATE 2,22:PRINT "DATA IKKE FUNDET, TRYK
"ENTER",
540 IF INKEY(18)=0 THEN 540 ELSE 140
550 CLS:TEXT$="DATA OVER "+NR$(Q):DOSUB 450
560 LOCATE 2,5:PRINT "TITEL " : ",NR$(Q):NR$(Q)=NR$(Q)
570 LOCATE 2,6:PRINT "BRAND NUMMER + SIDE: " : ",NR$(Q):NR$(Q)=NR$(Q)
580 LOCATE 2,7:PRINT "BRAND PLACERING " : ",BP$(Q):NR$(Q)=BP$(Q)
590 LOCATE 2,8:PRINT "DISK,NR + SIDE " : ",DK$(Q):NR$(Q)=DK$(Q)
600 LOCATE 2,11:INPUT "SKAL DATA RETTES SAA TRYK 'R', ELLERS 'ENTER' ":",LL$:IF U
PPER$(LL$)="R" THEN 610 ELSE 140
610 TEXT$="RETTE SYSTEM, SKAL ENKELT-DATA IKKE RETTES, SAA TRYK 'ENTER', "+DOSUB
450
620 LOCATE 23,5:LINE INPUT",,NR$(Q):IF NR$(Q)="" THEN NR$(Q)=NR$(Q)
630 LOCATE 23,6:LINE INPUT",,NR$(Q):IF NR$(Q)="" THEN NR$(Q)=NR$(Q)
640 LOCATE 23,7:LINE INPUT",,BP$(Q):IF BP$(Q)="" THEN BP$(Q)=NR$(Q)
650 LOCATE 23,8:LINE INPUT",,DK$(Q):IF DK$(Q)="" THEN DK$(Q)=NR$(Q)
660 GOSUB 140

```

Variabel-skriver

■ Programmet for alle "elsperter" - hvostes nu det?

Joh, for med dette program kan du få udskrevet alle variables, og deres værdier. Således kan du sætte i programmer, så de passer til dine behov. Programmet skrives (og køres) med SYS49152. □

Thomas Ravn



```

10 REM *****
20 REM *          DUMPER 64          *
30 REM *                               *
40 REM * AF THOMAS RAVN 1985 *
50 REM *****
60 :
70 FOR T=49152 TO 49343:READ A
  :POKE T,A
80 CK=CK+A:NEXT T
90 :
100 IF CK(>22267 THEN PRINT"DATA FEJ
  LI"!STOP
110 :
120 PRINT"(CLR)DATA OK!"
130 PRINT:PRINT
140 PRINT" SYS(49152) FOR AT FAA EN
  LISTE OVER"
150 PRINT" _____ ALLE VARIABLER
  OG DERES"
160 PRINT"          VAERDI."
170 :
180 END
190 :
200 DATA 165,45,164,46,133,20,132,21,
  196,48,208,2,197,47,176,24,105,2,
  144,1
210 DATA 200,133,34,132,35,32,70,192,
  32,122,192,138,16,7,32,131,192,78,
  53,192
220 DATA 96,152,48,6,32,147,192,76,
  53,192,32,156,192,169,13,32,210,
  255,165,20
230 DATA 164,21,24,105,7,144,193,200,
  176,190,160,0,177,20,170,41,127,
  32,210
240 DATA 255,200,177,20,168,41,127,
  240,3,32,210,255,138,16,17,152,48,
  10,169
250 DATA 42,32,210,255,104,104,76,53,
  192,169,37,208,78,152,16,4,189,38,
  208,71
260 DATA 96,32,210,255,169,32,32,210,
  255,189,61,208,58,160,0,177,34,
  170,200
270 DATA 177,34,168,138,32,149,178,
  76,150,192,32,168,187,32,221,189,
  76,30,171
280 DATA 32,187,192,160,2,177,34,133,
  37,136,177,34,133,36,136,177,34,
  133,38
290 DATA 240,10,177,36,32,210,255,
  200,196,38,208,246,163,34,76,210,
  255
  
```



ROCK'N WRESTLE

Rock'n Wrestle-the first truly 3 dimensional combat sports simulation game. Dynamic graphics, state-of-the-art animation, 1 and 2 player mode, brilliant gameplay, 10 different opponents and complete rock sound track. More joystick moves than you imagined possible-over 25-Including the atomic drop, aeroplane spin, piledriver, body slam, back breaker, arm twist, elbow drop and turnbuckle fly.

Rock'n Wrestle-the challenge begins here!



from
QUICKSOFT aps



Det nye låner jeg **IKKE** ud!



Vennerne må selv gå i kiosken og købe nr. 3.

– hvor de kan læse: Stortest af AMIGA – den professionelle spillemaskine. Sådan styrer Commodore fremtidens laservideo. Hvordan er CPM'en på den nye 128'er. 64'eren laver også lokal-TV. Tips til C128, C64, C16, Plus4 og VIC20. Masser af nyheder, anmeldelser og programmer – lige til at taste ind. Stor konkurrence, hvor du kan vinde en mus og 25 superspil, samt meget meget mere.

Fås nu i kioskerne. Pris kr. 29,85.

Computer – for DIG og din COMMODORE